H

1248

— 1 —

von Haller

N. 5080.

Die Kunst
die Welt erlaubt mitzunehmen
in den verschiedenen

Arten der Spiele,

so in Gesellschaften höhern Standes, besonders
in der Kais. Kön. Residenzstadt Wien üblich sind.

Nebst einem Anhang

von dem neuen Spiel *Lotto di Genoua.*

Erster Theil.

STADT
GSBURG

Mit Röm. Kaiserl. Majest. Allergnädigstem Privilegio.

Nürnberg,
Bey Johann Eberhard Zeh, Buchhändler, 175

Gellert.

Auch da, wo von dem Drang der Arbeit sich ein Geist
Um wieder neue Kraft zu sammlen, froh entreißt,
Muß eine Nahrung seyn, die Witz und Denken stärket,
Und wo Er bey der Lust die Absicht mit bemerket,
Die unsre kluge Welt beym Zeitvertreibe setzt,
Daß stets ein edler Geist nach Regeln sich ergötzt.

An

die Spiele

überhaupts.

Ode.

Belustigungen, die der Witz
Galanter Welt, in Regeln fässet!
Ihr, die der Götter schönster Sitz,
In seinen Mauern üben lässet!
Euch will das zärtliche Gefühl
Der Freude, nach dem Werth beschreiben,
Und ein erhabner Geist sein Spiel
Mit euch, ihr edlen Spiele! treiben.

Euch dankt der Hof, die kluge Welt
Die angenehmen Augenblicke,
Wo Freundschafft süssen Umgang hält,
Und sich vom Zwang zur Freyheit schicke.
Der Held läst hier den strengen Blick,
Der Staats-Mann läst die ernsten Minen
Bey Spiel und Charte gern zurück;
Und jeder sucht der Lust zu dienen.

So weit Geschäfte, Rang und Stand,
Des Tags, sonst voneinander weichen:
So angenehm kan sich das Band
Der Freunde Abends doch ausgleichen.
Hier ist ein allgemeines Ziel;
Wo Dames mit zu Rathe sitzen,
Und bey dem aufgeworfnen Spiel
Die Rechte der Natur beschützen.

Der

Der Bürger winkt dem Abend-Stern,
Und legt die Sorgen auf die Seite;
Folgt in der Lust dem Hof und Herrn,
Eilt zur Gesellschaft und zur Freude.
Wenn er den Kummer lindern will;
Hohlt er, ermüdet von Geschäfften,
Bey dem am Hof beliebten Spiel
Sich wieder neu geschöpfte Kräften.

Ihr Spiele! seyd der Mühe werth,
Daß man die Regeln und Gesetze,
Durch die sich eure Schönheit mehrt,
Nicht, als vergebne Dinge, schätze.
Die Feder, die euch hier beschreibt,
Wird hier was nützlichers aufweisen;
Als sonst der Ruhm Gelehrten bleibt,
Wenn sie die Welt mit Grillen speisen.

Durch Euch erwirbt sich mit der Zeit
Dies Buch noch viele edle Kenner;
Mein Fleiß, Gewinn, Zufriedenheit,
Und meine Dienste manchen Gönner.
Wer seinen Witz im Spiel recht übt,
Und in dem prächtgen Wien gewesen,
Wird, da er Welt und Wohlstand liebt,
Mein Buch, zu eurer Ehre, lesen.

Vor-

Vorbericht.

Es ist nur eine Arbeit trauriger Philoso-
phen, so die Welt nicht kennen, daß sie
über die in Gesellschaften übliche Zeit-Ver-
treibe, und die hierbey gemachten Einrichtun-
gen Klage führen. Um so mehr verstärkt sich
ihr Eifer wider die, so Zeit und Mühe anwen-
den, eine gewisse Art dieser Belustigungen nach
ihren Regeln, und der Gewohnheit der Perso-

nen vom höhern Stande, in ihr Licht zu setzen, und in einer Ordnung darzulegen. Ihre Moral ist zu eisern, daß hier eine Vorrede, wenn sie auch aus den besten Gründen hergeleitet wäre, diesem Buch einen Eingang bey Leuten dieser Classe, finden könnte. Aber von denen wird meine Bemühung ein besseres Schicksal erwarten dörfen, so die Welt, als Welt, gebrauchen, und das Spiel, als ein Mittel zu ihrer Absicht anwenden müssen. In so ferne gehöret die Kunst, wohl und geschickt zu spielen, zu dem gefälligen Wesen, das uns zu den Gemüthern anderer den Weg eben machet. Und so weit entfernet sich derjenige öfters von seinem Zweck, der das Mittel zu verächtlich oder entbehrlich gehalten, das heut zu Tage ganze Gesellschaften vereiniget, oder auch veranlasset. Es sind noch viele Neben-Gründe, so die Politick, der Wohlstand, die Etiquette bey der grossen Welt, die sich zu allen Eti-

quet-

quetten der einzeln Höfe schicket, und das Reizende, so eigentlich die Gesellschafften angenehm machet, die Menge an die Hand giebt, die alle das Spiel, als eine vortheilhaffte Gelegenheit darstellen, mit der Welt klüglich und mit Vortheil zu handeln. Haben doch schon längstens vernünftige Männer in den Fällen unsers Lebens und der Kunst, uns in die Welt zu schicken, uns auf die Spieler hingewiesen! Und derjenige, so die verschiedenen Umstände seiner Lebens-Art, seines Geschicks und Umgangs wohl unter sich zu verbinden weiß, daß sie zu seinem Vortheil oder Erhaltung der Gleichheit unter sich, dienen mögen, wird unter dem Lob, das man seiner Fertigkeit giebet, mit einem Spieler verglichen, der seine Charten wohl zu mischen gewust habe. Gesetzt, daß der Vernünftige auch bloß zu einer Gemüths-Ergötzung das Spiel liebe; gesetzt, daß ihn auch eine heimliche Nei-

gung zum Eigennutz hinzuführe; und, daß er auch wohl sonst keine persöhnliche Vorzüge an sich habe, als die Kunst, über ein Spiel Meister zu seyn: So wird das letztere ihn doch, bey dem Mangel der Verdienste und bessern Eigenschaften noch erträglich machen; das zweyte wird die Entschuldigung erlangen können, daß der Eigennutz und Begierde nach Gewinn, sich nur nach Personen umsehe, die beym Anfang des Spiels sich entschlossen haben, einen Verlust zu erleiden, und denen er gleichwohl alsdann in wichtigern Umständen Gefälligkeiten erweise; Und das erste ist eine Beschäfftigung edler Geister, die auch bey der Ruhe und Sammlung neuer Kräffte sich etwas zu schaffen, zu machen suchen, das ihrem Nachdenken unzehliche Veränderungen, und ihrem Gemüthe Personen entgegen stellet, die sie näher kennen, prüfen und erforschen, und wobey sie selbsten ihre Begierden und Neigungen be-

zwingen, oder nach gewissen Regeln bestimmen können.

Ein vorsichtiger Spieler wird wohl allezeit diejenigen schönen Eigenschafften alle beysammen haben müssen, die bey andern einzeln anzutreffen sind. Ein sich allzeit gegenwärtiges Bewustseyn, die Aufmerksamkeit, ein fertiges Ueberdenken der Fälle, die aus einem gewissen Umstand im Spiel entstehen, und ein genaues Nachsinnen, wie dieser oder jener der Mitspielenden verfahren habe, wird ihn überall auf seiner Huth erhalten, sein Urtheils-Krafft beständig ermuntern, und in seiner lebhafften Einbildung einen solchen Eindruck machen, daß er in den sich ähnlichen mehrern Fällen eine schleunige, doch den Regeln des Spiels gemässe Entschliessnng fassen könne. Er wird seine Mitspieler bald erkennen, ihre Schwäche und Stärke zu seinem Vortheil

oder sich dagegen zu verwahren, anwenden; den Ausschlag, den das Spiel macht, bestimmen, eine zertheilte oder vereinte Stärke desselben angeben, und durch Geschicklichkeit die Mitspieler also von sich zu entfernen wissen, daß sie entweder bey seinem Verlust, selbst nichts gewinnen, oder, indeme er verliehret, der Verlust annoch erträglich werde. Er ist ein eben so scharfer Beobachter der Gemüths-Bewegungen und der bißweilen hämischen Blicke der Mitspieler, wenn sie auf des dritten Verlust bedacht sind, als er eben so genau sich hiebey an die Bescheidenheit hält, nicht aus Uebereilung einen Argwohn zu fassen, die Blicke eines feurigen Augs an einem Frauenzimmer gegen einen Mitspieler in ihren Stralen nicht zu hemmen, und sich auch da zu mäßigen, wo das schöne Geschlecht durch ihre Neigung, die Farben in den Charten zu verwechseln, oder wohl zu verneinen, einige Un-

ord-

ordnung des Spiels zu ihrem besten zu machen sucht. Seine Aufmerksamkeit weicht in dergleichen Fällen, der Höflichkeit aus, und er begnüget sich, als ein Esprit joli und complaisant angesehen zu werden, da seine Mäßigung von dem Recht des Spiels, eine Ausnahme machet.

Nicht nur in diesen erzehlten Stücken zeiget sich die Eigenschafft, die so gefällig ist, und durch die der Spieler beliebt wird: sondern er hat noch seine besondern Maas-Regeln und bloß dem Spiel gemässe Künste, die ihn gegen den witzigsten Spieler verwahren, und gegen den, der unerlaubter Mitteln zum Gewinn, sich bedienen will, in Sicherheit setzet. Er ist niemals von der Spielsucht ein Knecht, der seinen Beruff aus den Charten-Blättern zu holen verlanget; er suchet die Gesellschafft um ihrer selbst, nicht um der Spiel-Tische wegen; er nimmt die Zeit zu

spie-

spielen, als die Gelegenheit an, auf die künftige, in andern Dingen sich Vortheile zu verschaffen: Niemals wird er zur Parthie sich drängen, wie seine Bescheidenheit die angebottene nicht ausschläget; und er erwartet sein Geschicke eben so gelassen, als er sucht, wie die Welt ihn will, ihr unter der Gestalt, die viel gutes von ihme verspricht, zu erscheinen. Kurz; da er ohnehin die Welt nicht ändern kan: so wird er der Welt in dem, was sie fordert, gefällig, und zeigt seine Stärke, da er zugleich die Pflichten, die er einem andern wichtigern Gegenstand schuldig ist, nicht vergisset.

Wie reich ist die Menge von Exempeln, die eines vorsichtigen Spielers belohnte Klugheit uns darstellen können. Die Historie meldet von des Cardinals Mazarini tiefer Einsicht mit Einführung des Hoc-Spiels am Französischen Ho-

fe

se viel merkwürdiges. Wie viele Ministers haben durch das Spielen an auswärtigen Höfen ihre Negociationes *en vogue* gebracht, glücklich geendet, und durch einen mit Wohlstand und zu rechter Zeit erlittenen Verlust einen Gewinn erhalten, der sich auf Reiche und Länder ausgebreitet? Die vortreflichsten Verdienste, die manchen Ministern in unsern Tagen einen wahren Ruhm versprechen, haben sich durch ihre Geschicklichkeit im Spielen so wenig verdunkelt, als sie vielmehr bey solchen im Kleinen ihre eigene Grösse erkennen lassen. Ob sie geschickte Ministers gewesen, weil sie gute Spieler waren; oder gute Spieler gewesen, weil sie geschickte Ministers waren? ist eine Frage, die der Philosophie im Winkel, durch seine Theorie und Abstractiones nicht entscheiden mögte. Jener vornehme Prälat zu Rom hatte den Cardinals-Hut unter seine vergeblichen Wünsche zehlen

müs-

müssen, wenn nicht die bekannte Donna Olympia dessen gefälliges Wesen im Spiel an ihm geprüfet, und von seiner freywilligen Kunst, bey den besten Charten ein gutes Spiel zu verlieren, eine ansehnliche Summe erhalten hätte. Die Liebe hat wohl eher das Glück, die Wohlfarth und Ehrenstellen, ihren Verehrern, auf die Spiel-Tische ausgesetzet, und ihre Fertigkeit und reitzendes Wesen durch wohlgetroffene Vermählungen belohnet. Und unter so unzehlbarn andern Beyspielen, wie dieser oder jener sein Glück durch Spielen gemacht habe, dörfen wir auch an jenes gedenken, das sich mit einem Italienischen Cavalier zugetragen, der durch die Spielsucht am Rand des Verderbens gestanden, aber durch seines klugen Vatters Witz, der das Spiel zur Gelegenheit, den Sohn zu bessern, genommen, auf künftige Zeit ein behutsamer, und eben so kluger Haushalter geworden. Der

Cava-

Vorbericht.

Cavalier hatte das Unglück gehabt, in eine üble Gesellschafft von Spielern gerathen zu seyn, die ihme eine ansehnliche Geld-Summe abgewonnen, und, da er nicht baar bezahlen konnte, einen Schuldschein abgedrungen hatten. Sie suchten des folgenden Tags mit Vorzeigung desselben bey dem Vatter die Bezahlung. Dieser setzte diejenigen Gründe, nach welchen er das Recht gehabt hätte, diese Schuld des Sohnes ungültig zu machen, grosmüthig auf die Seite, weil die vätterliche Liebe durch eine dismalige Freygebigkeit einen desto reichern Gewinn durch die künftige Aenderung des Sohns sich versprach. Er bestimmte vielmehr die Spieler auf folgenden Tag, die Summe zu beziehen. Indessen hatte er, so viel sie betrug, in der kleinsten Sorte dortiger gangbaren Silber-Münze einwechseln lassen, die er sodann um die bemerkte Zeit in Gegenwart seines Sohnes ausschütte-

te, und diesem befahl, was er schuldig wäre zu bezahlen. Dieser schlug bey Erblickung dieses grossen Haufen Geldes die Hände zusammen, vergoß Thränen und zeigte Reue; der Vater rief ihme dagegen immer zu, zu bezahlen; und setzte dadurch des Sohnes Gemüthe in solche zärtliche Triebe, daß dieser um Verzeihung des Fehlers bat, und den Vorsaz fasste, sich für dergleichen Fehltritten zu hüten, auch nachhero als der artigste, gefälligste, und auf sich am meisten aufmerksamste Cavalier in der Gegend bekannt gewesen.

Ich werde also mit Herausgabe dieses Buchs, so klein es auch ist, gleichwohl den geneigten Beyfall vieler vernünftigen und weltklugen Personen hoffen dörfen. Es enthalten diese Blätter eine Sammlung derjenigen Spiele, die unter vornehmen Standes-Personen dermahlen beliebt

liebt sind, und sonderlich an dem K. K. Hof zu Wien öfters zur Belustigung dienen. Die willkührliche Bestimmung, die ein und anderes der hierinn angeführten Spiele, an andern Orten erhält, kan dieses Buch nicht so allgemein machen, daß die Regeln überall eben diejenigen seyn sollten, die sie zu Wien gelten. Es seye nun, daß der gute Geschmack allda, zum Muster für andere vornehme Spiel-Gesellschafften werde, oder daß mit der Zeit, die alle Spiele verändert, ein- und andere Abweichungen und Ausnahmen, oder auch Zusätze von den hierinn begriffenen Regeln gemacht werden: so werde ich nicht ermangeln, künftighin die fernern Auflagen dieses Buchs vollständiger zu machen, dasselbe mit noch andern dismahl noch vorbeygelassenen Spiel-Arten zu vermehren, und die Spiel-Regeln selbst, so viel es möglich, in einem nähern und ausführlichern Entwurf, aus erfahr-

ner und in der Spiel-Kunst, wie in andern nütz-lichern Wissenschafften berühmten Feder zu Wien, darzustellen.

Spiele und Glück zeigen sich von ohngefehr, und beede kommen auf einen Zufall an. Vielleicht gelingt mir der erste Versuch mit diesem Buch, daß meine Absicht gewonnen wird, und meine Begierde, Gönner zu erwerben, und jedermann gefällig dienen zu können, die Hoffnung zu verliehren nicht besorgen darf.

Der Verleger.

Erklärung
des Kupfer-Blats.

Es wird auf demselben eine Gesellschafft, die etwas enger als eine *Assemblée* ist, und etwas weitläuftiger als eine so genannte geschlossene *Compagnie* guter Freunde ist, vorgestellet. An dem einen Tisch kan der geneigte Leser sich die Bildung von dem *l' Hombre*, wie an dem andern Tisch von dem Dambret machen. Beyde sind die vorzüglichsten Spiele bey dergleichen Versammlungen. Der Künstler hat sich ziemlich wohl bemühet, bey beyden die Aufmerksamkeit der Spielenden, und zumal an dem *l' Hombre*-Tisch die Begierde des Frauenzimmers, was der ihr zur Linken sitzende Mitspieler für ein Blat anspielen werde, auszudrücken. Er hat nicht weniger die Action der beyden bey dem Dam-Spiel sitzenden Personen, und zwar, wie das Frauenzimmer so eben einen Stein zu ziehen sich anlässet, die Mannsperson aber mit einer anständigen Gelassenheit den Zug von derselben erwartet, sehr ähnlich vorgestellet.

Beyde Spiele erfordern, wie bekannt, viele Urtheils-Krafft, und der Wiz hat bey dem *l' Hombre* das Meiste zu thun.

Man pfleget die Fertigkeit, nach Regeln des Spiels zu verfahren und aller Fälle sich zu bedienen, *l'esprit du Jeu* zu nennen. Dies ist der Grund zu dem *Motto* welches der Künstler auf dem durch *Festons* gehaltenen offenen Zettel auffezzen wollen. Er hat dahero über den *l' Hombre*-Tisch, die Worte: *L' Esprit, qui brille* überschrieben. D. i. Eine solche Application bey dem Spiel, wodurch man den Regeln ein Genügen leistet, wo man sich im Gemüthe allemahl gegenwärtig bleibet, und eine Fündigkeit in den kützlichsten Fällen des Spiels zu zeigen

gen weiß, so, daß man bey der Gesellschafft etwas Edles und Geistiges an sich zeigt.

Wie nun diese beschriebene Fertigkeit vornehmlich bey dem *l' Hombre* sich äussert, jedoch auch bey dem Damm-Spiel eben so erforderlich ist: so fährt der Künstler mit der Rede, was ein solcher *Esprit, qui brille* für eine Würkung habe, zu dem andern Tisch fort, um das *Motto* zu ergänzen. Er siehet hierbey auf die Aehnlichkeit zwischen dem Damm- und Schachspiel, wo die Attaque und Defense ist, und setzt das hierzu schickliche Wort: *Vainqueur* an, womit er den Gewinner andeuten will. Er schmeichelt zugleich, da dieses Wort einen weit sich ausdehnenden Begriff leidet, dem schönen Geschlecht, dem er in der Kunst zu spielen, viel Wiz in den Regeln, und das Reizende ihrer Kunst, Herzen zu gewinnen, zuschreibet.

Es wird also, was überhaupts von der Spiel-Kunst gesagt werden kan, durch das *Motto* kurz ausgedrückt:

L' esprit, qui brille, est toujours le Vainqueur.

Vielleicht mögte die Uebersetzung den Innhalt dieses *Motto* also erklären.

Ein Geist, der überall durchdringt und Regeln findet,
Durch die er in dem Wiz und Wohlstand überwindet,
Reizt, rührt, bewegt, und läst sein aufgeklärtes Wesen
So, wie bey andern Thun, auch aus dem Spielen lesen.

Des berühmten und jezt lebenden

grossen Schachspiel-Meisters

in England

A. D. Philidor,

ganz neuer Unterricht

von dem

so edlen und beliebten

Schachspiel;

Nach dieser Art

man dermalen in Wien

zu spielen pfleget.

An den geneigten Leser.

Es scheinet mir unnöthig zu seyn, wenn ich zum Preiß des Schachspiels* allhier viel sagen wolte, weil schon die berühmtesten alten und neuen Schriftsteller sich in den grössesten Lobsprüchen darüber heraus gelassen haben.

Don Peter Carrera (ein berühmter Spanier) gab uns im Jahr 1617.** ein weitläuftiges Buch vom Ursprung und Fortgang dieses Spiels,

---

* Die ursprüngliche Bedeutung des Wortes Schachspiel und Schachmatt kan man in Ioh. Geo. Wachteri Glossario Germanico pag. 1364. weitläuftig und deutlich genug ersehen.

** In eben diesem Jahr kam auch zu Lüneburg des Gustavi Seleni (welcher eigentlich der Herzog August von Braunschweig war) sehr nützliches Werk von dem Schachspiele zum Vorschein, welches aber nebst des Carrera seinem Buch selten mehr zu Gesichte gebracht werden kan.

Spiels, er führet darinnen eine sehr grosse Menge Schriftsteller an, die von diesem so edlen Spiele sehr günstige Erwehnung gethan, und davon in der Welt die berühmtest- und meist bekanntesten folgende sind: Herodotus, Euripides, Sophocles, Philostratus, Homerus, Virgilius, Aristoteles, Seneca, Plato, Ovidius, Horatius, Quintilianus, Martialis, Vida, &c. Es behauptet dieser Carrera mit ziemlich scheinbaren Gründen, daß die meinsten ermeldeter Schriftsteller, und nebst ihnen noch viele andere die Erfindung dieses Spiels einem vortrefflichen und sinnreichen Manne, Namens Palmedes, zuschreiben. Es ist wahr, daß dargegen eine grosse Anzahl Schriftsteller aufzuweisen stehen, welche nicht dieser Meynung sind. Einige wollen, daß dieses Spiel schon vor des Palmedes Zeiten bekannt gewesen, andere versichern, daß der Weltweise Serses, Minister des Ammolins, Königs von Babylonien, solches erfunden, um diesen Prinzen von seiner Neigung zur Grausamkeit abzuhalten, und ihn dadurch mit etwas neuen und sinnreichen zu erlustigen. Nachgehends setzten die Egyptier dieses Spiel in die Zahl der Wissenschaften, und zwar zu einer Zeit, wo sie die einzigen Besitzer derselben waren, es scheinet, sie thaten solches aus folgendem Grundsatze:

Scientia est eorum, qui consistunt in intellectu.

Indessen, da dieses Spiel oder Wissenschaft vor undenklichen Zeiten schon bekannt ist, so

wird der allgemeinen Meynung nach, der Erfinder desselben wohl schwehrlich zu bestimmen seyn; es ist damenhero nicht zu verwundern, wenn sich bey diesen Umständen so viele Meynungen hervorthun, und daß so gar einige halsstarrig behaupten wollen, es seye die Erfindung dieses Spiels nicht älter als 300. Jahr. Andere hingegen legen ihm aus Gefälligkeit noch etwas mehr Alter bey, welches sie vielleicht schwerlich thun würden, wenn man sie nicht überzeugen könnte, daß in dem Königlichen Alterthümer-Schatz der Abtey von Saint-Denis (ohnweit Paris) noch heut zu Tage das Schachspiel aufbehalten wird, mit welchem der unüberwindliche Kayser Carl der Große, bey seiner Regierungslast sich erlustigte.

Euripides in seinem Trauerspiel der Iphigenia sagt uns, daß Ajax und Protesilaus in Gegenwart des Merions und des Ulysses und anderer berühmten Griechen Schach spieleten.

Homerus in dem ersten Buch seiner Odissea erzehlet; daß die Prinzen, so um die Penelope buhleten, vor der Thüre des Zimmers dieser schönen Prinzeßin Schach spieleten. Dahero auch ein berühmter Autor Gelegenheit genommen, die zwey griechischen Verse des unsterblichen Homers in zwey lateinische zu übersetzen.

Invenit autem procos superbos, quid quidem tum
Calculis ante januam animum oblectabant.

Aber

Aber ohne daß es nöthig ist, uns über die verschiedenen Meynungen, den Ursprung des Schachspiels betreffend, einzulassen, so wird man doch niemals läugnen können, daß dieses Spiel nicht jederzeit, ja schon seit vielen Jahrhunderten, ein angenehmer Zeitvertreib der größten Helden des Alterthums gewesen, und wir sehen ja, daß die meisten unserer Zeiten sich noch ein wahres Vergnügen daraus machen, es zu spielen.

Wir wissen aus der neuern Historie, daß Carl der XII. König in Schweden, dessen Tugenden eben so groß als seine Heldenthaten waren, nicht nur vermogte allen fehlerhaften Reitzungen zu widerstehen, sondern er wuste sich sogar alles dessen zu entbrechen, was die Weichlich- und Zärtlichkeit zu den Ergötzlichkeiten des menschlichen Lebens beytragen kan. Er hassete das Spielen überhaupt, und verbot es seinen Soldaten sowohl als seinen Unterthanen, aber das Schachspiel war bey ihm solcher Gestalt davon ausgenommen, daß er wegen des Vergnügens, so er darinnen zu finden schiene, es jedermann selbst anpreisete. Voltaire sagt, daß, als dieser Prinz zu Bendern war, er täglich mit dem General Poniatofsky und mit seinem Schatzmeister Grothusen Schach spielete.

Daß alle Dinge der Veränderung unterworfen sind, bezeuget uns die tägliche Erfahrung, und aus dieser ersehen wir auch leyder, daß die Regeln dieses edlen Spiels, und so dem Pal-

medes zugeschrieben werden, sich nicht aller Orten in ihrer alten Richtig- und Reinigkeit haben erhalten können. Die Griechen hielten auf solche sehr genau, sie litten nicht einmal ein übel gemachtes Schachbret und einen schlecht gedrehten Stein. Und indem sie dieses Spiel einer Feld-Schlacht verglichen, so wolten sie, daß der Thurn, der rechten Seite, allerdings auf einem weißen Felde stehen müsse, weil diese Farbe etwas glückliches bey ihnen bedeutete, und eine jede der streitenden Parteyen sich vermittelst dieses weißen Feldes den Sieg versprach.

An verschiedenen Orten Deutschlandes spielet man dieses Spiel auf eine so ungewöhnliche Art, daß man es, so zu reden, nicht an der Art zu spielen selbst, sondern nur an dem Bret und dessen Steinen erkennen kan, daß es das Schachspiel seyn soll. Zum ersten thut man beym Anfang des Spiels zwey Züge nacheinander, welche Art zu spielen desto lächerlicher scheinet, weil es doch kein Spiel giebt, da man nicht wechselsweise spielet, und solte man daher auch leichtlich begreifen, wenn NB. zwey gute Spieler zusammen kommen, derjenige, welcher den Nachzug hat, das Spiel gewinnen kan?

Zum zweyten berechtiget man die Bauern neben einem andern feindlichen Bauer vorbey zu ziehen, ohne ihn zu nehmen, wodurch nicht nur das Spiel eine ganz andere als seine wahre Gestalt gewinnet, sondern auch so gar vieles

von

von seiner ächten Schönheit verlieret, weil ein einziger Bauer, auf solche Art vor zwey andern könnte vorbey ziehen, welche, nachdem sie mit List und Gefahr so weit gekommen, daß ihnen nur noch drey Felder übrig geblieben, von des Gegners König oder Laufer vielleicht aufgehalten würden, da doch dieser einige Bauer ungehindert zur Dame zöge, oder wenigstens euch nöthiget eure bereits so weit gebrachten hülflos zu lassen, nur um diesen liederlichen Durchläufer, welcher keine Verdienste und zu dem Spiel nichts beygetragen hat, zu widerstehen. Ein solches ist den Kriegs-Maximen gänzlich zuwider, allwo den Soldaten nichts als Verdienste und Tapferkeit erheben können.

Ferner wann der König rochet, so giebt man ihm die Freyheit, daß er in nemlicher Zeit, den Bauer des Thurns forttreibet, wodurch er in diesem Fall zweymal nacheinander spielet. Was mich anlanget, so glaube ich, daß alle diese Häßlichkeiten durch Zänker eingeführet worden seyn, und welche um ihres Vortheils willen anderen Leuten nach ihrem Eigensinn haben also spielen lernen.

Bey diesem so billigen Vorwurf kan ich mich nicht entbrechen, obgesagte Irrthümer auch denenjenigen meiner eigenen Landsleuten, welche solche von den Deutschen angenommen haben, zu verweisen. Ich kan es ihnen um desto weniger verzeihen, weil wir in England eine große Menge der besten, ja wo nicht der al-

hervortrefflichsten Schachspieler von Europa haben. Es ist dannenhero zu vermuthen, daß sie sich, (wie ich ehedessen selbst gethan,) einem eingeführten falschen Gebrauche überlassen, oder dem Ansehen nach durch einen übelerfahrnen Spieler, der diese schlechte Art zu spielen im Königreich aufgebracht, haben verführen lassen. Ich glaube, daß es ein Damenspieler müsse gewesen seyn, welcher, da er den Gang und die Verrichtung der Steine des Schachspieles nicht genugsam verstanden, sich eingebildet hat, man könne im Schach wie im Damenspiel eben sowohl zur Dame gehen, oder eben so viel, als wie auf dem Damenbret machen. Ich frage demnach, (ohne mich auf den Palmedes noch auf andere zu berufen, welche dieses Spiel nur auf 1. Dame, 2. Springer 2c. eingeschränket haben,) was es für ein schönes Ansehen habe, wenn man 2. Bauern im Schachbret, so auf ein nemlich Feld gestellet sind, und die Bedeutung einer zweyten Dame haben sollen, herum spatziren siehet? Und wenn nachgehends noch eine dritte hinzu kommt, (welches ich dann verschiedene mal zu Paris gesehen habe) ob es nicht eine noch schönere Gestalt gewinnet, besonders wenn der Hintere eines

---

* Man will versichern, daß zu London der Herzog von Cumberland, Mylord Harrington, Lord Anson und viele andere ansehnliche Personen daselbst sich bishero dieses Schachspiels zu einen angenehmen Zeitvertreib bedienet haben, und solche mit allem Recht vortrefliche Schachspieler genennet werden können.

nes Bauern allein so breit ist, als das Feld, welches deren zwey tragen soll. Ich lasse dannenhero urtheilen, ob diese Art zu spielen, nicht eine der lächerlichsten und tadelhaftesten ist; da sie nirgend angetroffen wird, wo man das wahre Schachspiel kennet und verstehet.

Wenn indessen, dieses Vorwurfs ohnerachtet, meine Landsleute in diesem Irrthum verharren wollen, so will ich sie doch ermahnen, daß sie sich wenigstens um allen Zank zu vermeiden, der Vorsicht bedienen, sich zu einem Schachspiel 3. bis 4. Damen, eben so viel Thürne, Springer ꝛc. machen lassen, um sie nachgehens im Fall der Noth auffsetzen zu können.

Ich komme wieder auf den Peter Carrera welcher dem Ansehen nach dem Calabrois und andern Schriftstellern zum Muster gedienet hat, daß weder er noch die andern, ohneracht ihrer Weitläuftigkeit, uns nichts anders, als einen unvollkommenen, und nicht hinlänglichen Unterricht gegeben, um einen rechtschaffenen Spieler zu machen. Sie haben uns nur den Anfang der Spiele gewiesen, und uns hingegen die Sorge überlassen, das Ende derselben auszustudiren, dergestalt, daß der Spieler fast eben so viel Mühe hat, als wenn er das Spiel ohne Unterricht angefangen hätte.

Cuningham und Bertin haben Arten von Gambits aufgesetzt, in welchen, da sie den Gegner unrichtige Züge thun lassen, ihn entweder zum Gewinn oder Verlust bringen. Es

ist nicht schwehr zu glauben, daß sie bey einer so leichten und wenig mühsamen Lehr-Art ihren Vortheil müssen ersehen haben. Aber was kan auch ein Liebhaber für Nutzen aus einem dergleichen Unterricht ziehen? Ich habe Schachspieler gekennet, welche den Calabrois und andere Schriftsteller auswendig gelernet hatten, und welche, nachdem sie die ersten 4. bis 5. Züge gethan, sich nicht mehr zu helfen wusten. Ich hingegen unterstehe mich zu versichern, daß es demjenigen, welcher die Regeln, so in meinen Anmerkungen enthalten, wohl anbringen lernet, nicht also ergehen werde. Ich habe es nicht wie diejenigen Schriftsteller gemacht, welche nicht gewust, auf was Art sie ihre vielen Blätter haben wollen volk schmieren, und dieserhalben eine Menge solcher Spiele aufgesetzt, deren Ausgang ein schlecht Ansehen machet, es sind aber solche Spiele vielmehr nur Kinder- als Meisterspiele, weil ihre Züge in tausend Jahren kaum einmal vorkommen. Die Liebhaber werden hoffentlich zufrieden seyn, daß ich ihnen etwas kurzes und gutes (ein modicum & bonum) gegeben habe, welches so nützlich als lehrreich ist, und welches bey allen Spielen vorkommen kan.

Da das Schachmatt mit dem Laufer und mit dem Thurn gegen einen feindlichen Thurn das allerschwerste auf dem ganzen Schachbret ist, so habe ich von allem übrigen nicht einmal Erwehnung thun mögen. Carrera sagt zwar, daß dieses Schachmatt könne erzwungen werden,

den, aber aus seinen Schriften erhellet nicht, daß er diesen Zug nur einmal verstanden habe.

Mein vornehmster Entzweck ist, mich durch etwas neues in Ansehen zu bringen, und zwar durch so etwas neues, dessen sich noch niemand unterstanden, oder darzu vielleicht noch niemand geschickt gewesen; und dieses bestehet darinnen daß man die Bauern wohl zu spielen wisse. Sie sind die Seele des Schachspiels, sie allein sind es, die den Angriff und die Vertheidigung ausmachen, denn auf ihre gute oder schlechte Anordnung, Stellung und Zusammenhang, bestehet der ganze Gewinn oder Verlust dieses Spiels.

Ein Spieler, der, indem er einen Bauer ziehet, nicht die Ursach weiß, warum er ihn ziehet, gleichet einem Feldherrn, welcher mehr Uebung, aber weniger Begriff des Verstandes von seiner Sache besitzet.

In meinen vier ersten Spielen wird man vom Anfang bis zum Ende einen regelmäßigen Angriff und Vertheidigung gegen einander finden.

Aus den Anmerkungen, welche ich über die vornehmsten Züge mache, so am unverständlichsten scheinen, kan man die Ursach sehen, warum man genöthiget ist, also zu spielen, und so man etwas ganz anderes spielet, wird man das Spiel sicherlich verlieren. Dieses nun zeige ich durch die Veränderungen, damit wenn man derselben Würkungen betrachtet, man die Ursachen desto besser begreife.

Von

Von den Gambits habe ich einen besondern Tractat heraus gegeben, * darinnen man sehen wird, daß diese Arten von Spielen weder zu Gunsten des einen, so angreifet, noch des andern, der sich vertheidiget, etwas entscheiden oder einen Ausspruch thun. Das Spiel wird vielmehr zwischen zwey guten Spielern innen stehen, oder Remis werden, als auf einen versicherten Gewinn für den ein oder andern hinaus laufen. Doch ist wahr, daß, wenn der eine oder der andere in den 10. bis 12. ersten Zügen einen Fehler machet, das Spiel gewiß verlohren gehet. Und dieses erhellet aus meinen Veränderungen, welche zwar zahlreich, aber doch nicht so lehrreich, als diejenigen meiner andern Spiele sind.

Da das Gambit von der Dame in seinen ersten Zügen eine große Menge veränderlicher Spiele herfür bringet, so hat es bis auf den heuntigen Tag noch alle Schriftsteller abgeschröcket, uns eine rechte Zergliederung davon zu geben. Es ist ihnen schon genug gewesen, wenn sie nur davon geredet, und uns einige unrichtige Anfänge gezeiget haben. Ich aber schmeichle mir, die recht wesentliche Vertheidigung davon gefunden zu haben. Diejenigen, welche dieses Spiel verstehen, werden sehen, ob ich es wohl ausgeführet habe.

Endlich habe ich zur Vermeidung aller Zwendeutigkeiten den Liebhabern noch folgenden Bericht über meine Anmerkungen und Spiel-Veränderungen geben wollen, nemlich: daß ich mit dem **Weißen** allemal in der zweyten Person der mehreren Zahl rede, von dem Schwarzen in der dritten. Zum Exempel, ihr spielet, ihr sollet nehmen, ihr würdet genommen haben, ist allezeit vom Weißen zu verstehen. Und er spielet, er wird nehmen, er würde genommen haben, verstehet sich vom Schwarzen.

---

* Ist im Jahr 1754. ins Deutsche übersetzet und zu Strasburg von dem Buchhändler Amand König verlegt worden. Dieser Tractat verdienet, daß er von denen Herren Liebhabern des Schachspiels fleissig gelesen werde.

Abhandlung
von den
vornehmsten und gewöhnlichsten Regeln
des
Schachspiels.

Erster Abschnitt.

Von den Steinen, so eigentlich das Schachspiel ausmachen.

Es stellet das Schachspiel gleichsam eine Art von zwey kleinen Kriegsheeren vor, welche gegeneinander stehen und im Begriff sind, ein Treffen zu liefern. Das Schlachtfeld ist ein Damen- oder Schachbrett, wie man es nennen will, welches füglich in zwey gleiche Theile abgetheilet werden kan, davon jeder Theil sechzehn weiße und eben so viel schwarze Felder in sich begreifet. Es ist genugsam bekannt, was ein Damenbret sey, daß man also nicht für nöthig erachtet, einen Abriß hievon zu geben.

Jedes von diesen ermeldeten zweyen Kriegsheeren bestehet in sechszehn Steinen, davon die acht ersten

Haupt-

Hauptsteine genennet werden, und welche abermal von unterschiedener Benennnng, Werth und Größe sind, nehmlich der König, die Königinn, oder die Dame, die zwey Thürne, die zwey Springer, und die zwey Läufer. Denn der König und die Königinn haben jedes ihren Thurn, ihren Springer und ihren Laufer, dahero auch der Laufer, so nächst beym Könige stehet, der Laufer des Königs, der neben ihm stehende Springer, der Springer des Königs, und endlich sein Nachbar der Thurn, der Thurn des Königs genennet wird. Eben so verhält sichs auf Seiten der Königinn oder Dame.

Die acht andern und mindern Steine werden Bauern genennet, deren jeder in Ansehung seines Hauptsteines, vor welchem er gestellet ist, seinen besondern Namen führet. Man nennet zum Exempel, den Bauer, welcher vor dem Könige stehet, den Bauer des Königs, und den, welcher vor der Dame oder Königinn seinen Platz hat, den Bauer der Dame, oder der Königinn, und so verhält sich es auch mit den übrigen.

Der König ist der vornehmste Stein von dem ganzen Spiel, wann dieser entweder selbst nicht mehr ziehen, noch durch andere seiner Hauptsteine oder auch nur Bauern beschützet und bedecket werden kan, so ist das Treffen geendiget, und das Spiel verlohren.

Nach diesem folget die Königinn, sie ist der beste Stein, dessen man sich in diesem Spiel bedienen kan, ihren König zu beschützen, und den Feind anzugreifen.

Die

Die zwey Thürne werden nach der Dame vor die wichtigsten Steine geschätzet.

Die beyden Springer hält man vom Anfang und durch die meiste Zeit des Spiels zum Angriff sehr geschickt, bey dem Ende aber sind ihre Dienste nicht von so absonderlicher Nutzbarkeit.

Betreffend die zwey Laufer, so sind sie den Springern fast gleich, jedoch können sie beym Ende des Spiels oft bessere Dienste, als zum Anfang desselben leisten, nachdem die Gelegenheit und Umstände sich bisweilen zeigen.

Die Bauern, welche dem Ansehen nach zwar die geringsten Steine sind, haben in diesem Spiel ihren besondern Werth, und verrichten öfters sehr schöne Thaten, in so ferne man sie wohl anzuführen weiß.

Nachdeme wir von allen Steinen des Schachspiels behörige Erkenntniß eingenommen, so ist auch nöthig, daß man wisse, wie solche in das Feld zu stellen sind.

Zweyter Abschnitt.

Von Stellung der Steine des Schachspiels.

Die acht ersten oder Hauptsteine lagern sich von Seiten des Spielers auf die erste Linie des Schachbrets, und zwar folgender Gestalt: Die zwey Thürne nehmen die beyden äussersten Felder der ersten Linie ein, der zur rechten Hand stellet sich auf das weiße, und der zur linken Hand auf das schwarze Feld. Die zwey Springer nehmen ihre Stelle neben den beyden Thürnen. Die zwey Läufer la-

lagern sich neben den beyden Springern. Nun verbleiben auf dieser Linie noch zwey Felder übrig, das eine kommt dem Könige, und das andere der Dame zu. Dem schwarzen Könige bleibet jederzeit das weiße Feld, und seiner Dame gefällt allemal das schwarze. Dahingegen der weiße König sich jederzeit auf das schwarze Feld stellet, dessen Dame aber das weiße erwählet, nach dem bekannten Vers:

Servat Reginam colorem.

Die acht kleinen Steine aber, so die Bauern ausmachen, und welche statt eines Bollwerks oder Walles dienen, nehmen ihre Stellen auf den Feldern der zweyten Linie.

Die Steine der gegenseitigen Parten sind diesen sowohl dem Namen, als der Gestalt nach, gänzlich gleich, werden auch auf eben diese Art, und nach der nehmlichen Ordnung gestellet.

Es ist zu merken, daß das Feld, worauf man den König stellet, das Feld des Königs genennet wird. Dasjenige, auf welchem sein Bauer stehet, nennet man das zweyte Feld des Königs; dieses, so vor dem Bauer ist, wird das dritte Feld des Königs genennet, und das folgende das vierte Feld des Königs. Eben diese Bewandniß hat es auch mit den übrigen Feldern der ersten Linie, welche den Namen von jedem seiner Hauptsteine, allwo sie gestellet sind, beybehalten, und so auch die andern Felder, welche man nennet zweyte, dritte und vierte Felder von der Dame, von dem Lauffer, von dem Springer und von dem Thurn. Das Schachbret soll also geleget werden, daß das erste weiße Feld sich zur rechten befinde.

Dritter Abschnitt.

Von dem Gang der Steine.

Der Gang des Königs ist von Felde zu Felde, sehr langsam und majestätisch; er geschiehet in gerader Linie, und in die Quer. Dieser vornehmste Hauptstein bewegt sich vorwärts und hinterwärts, zur Rechten und zur linken, in so ferne er nichts im Wege findet, das ihn an seinem Gang hindert.

Der König thut mehr nicht, als einen Schritt auf einmal, ausgenommen, wann er rochet, alsdann kan er zwey Schritt in einem Zuge thun, und solches entweder auf seine Seite, oder zur Seite seiner Dame. Es sind nur diese zwey Gattungen, auf welche dieser Hauptstein rochen kan. Das Rochen von drey Feldern ist heut zu Tage nicht mehr üblich.

Wenn der König auf seine Seite rochet, so nimmt er das Feld seines Springers ein, und sein Thurn lagert sich neben ihn, auf das Feld seines Läufers.

So er auf die Seite seiner Dame rochet, so erwehlet er sich das Feld des Läufers von der Dame, und der Thurn von der Dame nimmt das Feld seiner Dame in Besitz.

Es sind fünf Umstände in dem Schachspiel, welche den König zu rochen verhindern.

1. Wenn sich zwischen ihm und dem Thurn ein anderer Stein befindet.
2. Ist es auch eine Hinderniß für ihn, wann dieser Thurn seinen Platz schon verändert hat.
3. Wenn dieser König schon aus seinem Platz zu gehen genöthiget gewesen.

4. Ist ihme auch nicht zu rochen vergönnet, wenn er im Schach stehet, ich will sagen, wenn er angegriffen wird.
5. Endlich kan er auch nicht rochen, wenn auf das Feld, wohin oder worüber er rochen will, ein feindlicher Stein zielet, welcher ihm im Vorbeygehen Schach geben würde.

Da wir nun gesagt haben, daß der König im rochen zwey Schritt auf einmal gehen könne, so ist dennoch dabey zu merken, daß die zwey Könige niemal zusammen tretten können, indem sie wenigstens ein Feld von einander entfernet stehen müssen, und ein jeder König, wenn er aus seiner Stelle gehet, nimmt die Steine, welche ihm unterweegs begegnen, so es ihm anders dienlich scheinet.

Der Gang der Königinn geschiehet in gerader Linie, sie gehet auch nach der Quer, von Felde zu Felde, und so weit als man will, woferne sie anders unterweegs keine Hinderniß findet. Sie nimmt auch, so es ihr beliebet, die Steine, welche ihr im Gehen aufstossen, und setzet sich an deren Stelle; woraus man auch erkennet, daß die Königinn der beste und mächtigste Stein von allen sey, welcher seinen König beschützen, und den Feind angreifen kan.

Der Laufer, so das schwarze Feld inne hat, gehet anders nicht als überzwerg, und allezeit auf den schwarzen Feldern. Derjenige, so auf das weiße Feld gestellet ist, hat seinen Gang jedesmal auf den weißen Feldern, und laufe anders nicht, als überzwerg, sie gehen beyde so weit als sie können, und nehmen unterweegs diejenigen Steine, welche sie zu nehmen berechtiget sind. Man hat zu beobachten, daß diese

zwey

zwey Läufer ihre Stelle jedesmal, der eine zur Seite des Königs, und der andere zur Seite der Dame einnehmen.

Die Springer, welche allezeit dem Laufer des Königs, und dem Laufer der Dame zur Seiten stehen, verrichten ihren Gang überzwerg, und zwar also, daß sie jederzeit drey Felder zu drey Feldern vom weissen aufs schwarze, und vom schwarzen wieder aufs weiße springen, sie können so gar ihren Sprung über die andern Steine hinüber nehmen.

Derowegen leistet ein Springer zu Anfang des Streites vortrefliche Dienste, und man liebet sie sehr, weil sie bis zum feindlichen König eindringen, ihm eine Schlacht liefern, und bisweilen selbigen wohl gar Schachmatt machen können. Deswegen ist es gut, daß man sich ihrer gleich anfangs bediene, um so viel desto mehr, weil deren Stärke sich schwächet, je weiter das Spiel seinen Fortgang nimmt, und indem es gewiß ist, daß zwey Springer allein den König nicht Schachmatt machen können.

Auch hat man noch zu wissen, daß der Springer des Königs an drey Orten sich heraus begeben kan, nehmlich durch das zweyte Feld seines Königs, durch das dritte Feld des Läufers von seinem Könige, und auch durch das dritte Feld von dem Thurne dieses Königes.

Der Springer von der Dame hat auch drey unterschiedene Ausgänge, nehmlich durch das zweyte Feld seiner Dame, und durch das dritte Feld des Laufers von seiner Dame, und durch das dritte Feld seines Thurns. Man verstehet hieraus zum voraus, daß die Felder, auf welche er seinen Sprung thun will, leer

seyn, wenn aber indessen einer von den feindlichen Steinen darauf stünde, so kan er denselben, so es ihm zuträglich ist, nehmen.

Endlich ist noch vom Springer zu merken, daß wenn er Schach giebt, so hilft es nicht, daß man den König durch einen andern Stein bedecke, um so vielmehr, weil er unumgänglich genöthiget ist, aus dem Platz zu gehen. Ein solcher Springer kan sich in das Treffen hinein, und auch wieder heraus begeben, er mag so eingeschränket seyn, als er nur immer wolle.

Die zwey Thürne gehen auf alle Seiten, jedoch nur in gerader Linie, von Felde zu Felde, und so weit sie den Weeg frey und offen finden, nehmen auch, so es ihnen gut deucht, was sie unterweegs antreffen.

Diese Thürne haben den Vortheil, daß sie in einem Zuge über die ganze Linie, so vor ihnen ist, oder auch über die, so ihnen zur Seiten sind, fahren können. Man hält diese Steine sehr hoch, und sie sind nach der Königinn die wichtigsten, sie stehen gemeiniglich auf den zwey äußersten Feldern der ersten Linie, den Springern zur Seite, und verbleiben auf diesem Platz, den König und die übrigen Steine zu beschützen.

Die acht Bauern, welche auf der zweyten Linie vor einen jeden Hauptstein gelagert sind, können alle, ein jeder bey seinem ersten Zuge, wenn sie ihren Platz verlassen, zwey Schritte thun, hernach ist ihnen nicht mehr erlaubt, als von Felde zu Felde, und zwar eines nach dem andern durch zu gehen. Ihr Gang ist gerade, und vorwärts von einem Felde zum andern, aber niemals rückwärts und überzwerg.

Wolte jemand fragen, welcher von beyden Spielern den Anfang zu ziehen, oder den Angriff machen, oder wie man es sonst nennen will, der eine den andern zum Kampf ausfordern soll? so stehet dieses nicht nur in der Spieler selbst eigenen Belieben, weil davon keine Regel vorhanden, auch nichts daran gelegen ist, ob der Weiße oder Schwarze anfange, sondern man kan, so man will, sich darüber durch das loos verstehen. In Italien ist der Brauch, daß, wenn ihrer 2. mit einander gespielet haben, und noch mehrere Spiele mit einander thun wollen, derjenige, so Schachmatt geworden; der Ehre das Spiel anzufangen so lange entbehren muß, bis er ein Spiel gewonnen hat.

Einige Anmerkungen über das Schachspiel.

I.

Wenn es sich zuträgt, daß ein Bauer biß auf eines von den Feldern der letztern Linie des Schachbrets kömmt, (verstehe auf die erste Linie seines Feindes,) so wird er zur Dame, hat auch sogleich den nemlichen Gang, Gewalt und Vorrecht einer Dame, hätte er aber seine eigene Dame noch im Spiel, so wird er so bescheiden seyn, und sich dafür sonst einen guten Hauptstein erwehlen, welcher ihn etwann fehlen möchte.

II.

Wenn während des Spiels der Bauer Schach giebt, so zwinget er den König seine Stelle zu verlassen, es sey dann, daß der Bauer von einem andern Stein kan hinweg genommen werden.

III.

Wenn ein Stein entweder zum ziehen angerühret, gespielet, oder wohl gar schon auf ein ander Feld gezogen worden, so kan sich selbiger nicht mehr zurück ziehen.

IV.

Obwohl gesagt worden, daß jeder Bauer beym ersten Zuge zwey Schritt auf einmal gehen kan, so dienet doch hier zur Nachricht, daß er dennoch solches nicht allezeit zu thun vermag, wenn er NB. vor einem feindlichen Bauer, es sey nun recht oder linker Seite, vorbey gehen muß, indem es in des feindlichen Bauers Belieben stehet, ob er den eurigen im Vorbeygehen nehmen, oder demselben frey vorüber zu ziehen erlauben wolle. Wir wollen diesen Punct noch etwas deutlicher erklären, und es scheinet uns so viel nöthiger, weil wir viele Schachspieler gesehen, welche entweder gar nichts hievon wissen, oder doch wenigstens nur einen sehr dunkeln Begrif davon haben.

Wenn zum Exempel euer Bauer, welcher auf dem zweyten Felde seines Springers stehet, (es sey nun der Springer des Königs oder der Dame:) bey dem ersten Zuge zwey Schritt auf einmal gehen wolte, euer Gegenspieler hätte aber schon einen Bauer auf dem vierten Felde eures Laufers stehen, so müßte ja euer ermeldeter Bauer nothwendiger Weise vor dem Bauer des Feindes, welcher auf dem vierten Felde eures Laufers stehet, vorbeyziehen. Nun stehet es in des feindlichen Bauers Belieben,

lieben, ob er dem eurigen ungehindert den Vorbeyzug verstatten wolle oder nicht, findet euer Gegner, daß ihm dieser Vorbeyzug schädlich oder hinderlich seyn könnte, so stehete es in dessen freyer Macht, diesen euren vorbeygehenden Bauer unterwegs und im Vorübergehen mit dem seinigen zu nehmen. Solte euch aber euer Feind deswegen nicht anhalten, sondern euch vor seinem Bauer vorbey ziehen lassen, so gibt er euch gleichsam stillschweigend die Erlaubniß, daß ihr neben ihm vorbey gehen möget, und habt ihr ihn deswegen weder zu erinnern noch zu bitten. * Auf gleiche Weise verhält es sich auch mit den übrigen Bauern.

Kurzer und leichter Unterricht über das Schachspiel.

Die Art und Weise, wie man eigentlich das Schachspiel recht spielen soll, ist in ihrer Ausübung sehr schwer zu erklären und zu beschreiben, indem selbige fast gänzlich von dem Willen und den verschiedenen Einfällen der Spieler abhanget, bald auf die eine, bald wieder auf die andere Gattung, nach denen Absichten und Gelegenheiten, welche sich im Spiel selbst hervorthun. Um selbiges demnach wohl zu erlernen, ist nöthig, daß man öfters spiele, und zwar mit starken und verständigen Spielern, so

* Ein Exempel von diesem Fall findet ihr in dem 14. und 15. Zuge der ersten Veränderung des dritten Spiels.

wird endlich die öftere Erfahrung einen solchen Spieler geschickt und stark machen.

Man kennet einen guten Schachspieler daran, daß er seinen Feind geschickt zu überfallen weiß, über die leichte und gemeine Art zu spielen hinaus ist, daß er immer weiter gehet, den König anzugreifen trachtet, ihm aufs baldeste Schachmatt zu geben, alle seine Steine hinweg nehmen, auch endlich dadurch den Sieg davon tragen, und das Spiel gewinnen möge.

Durch das Wort: Schach, hat man einen Zug zu verstehen, welcher den König in Gefahr setzet, genommen zu werden. Es bedeutet auch eine Ermahnung, so man ihm giebt, seinen Platz zu verlassen, und sich mit ein oder dem andern seiner Steine zu bedecken, oder sich hinter selbige in Sicherheit zu begeben.

Es gibt dreyerley Arten des Schachs, nemlich das doppelte Schach, das erstickende Schach, und das rechte Schachmatt. Wir wollen ein jedes ins besondere erklären.

Das doppelte Schach ist, wann dem Könige von zwey Steinen zugleich Schach gegeben wird, alsdann muß er sich ergeben, wenn er seinen Platz nicht ändern, oder einen von beyden Steinen nehmen kan, ohne sich dadurch von dem andern in das Schach gesetzet zu sehen.

Das

Das erstickende Schach wird genennet; wenn der König keine Steine mehr hat, welche im Stande sind zu ziehen, und daß er sich von den feindlichen Steinen bey nahe eingeschlossen findet, ohne deswegen im Schach zu seyn, auch den Platz nicht verändern kan, ohne sich selbiges zu begeben. In diesem Fall hat man weder gewonnen noch verlohren; und man fängt das Spiel wieder von neuen an.

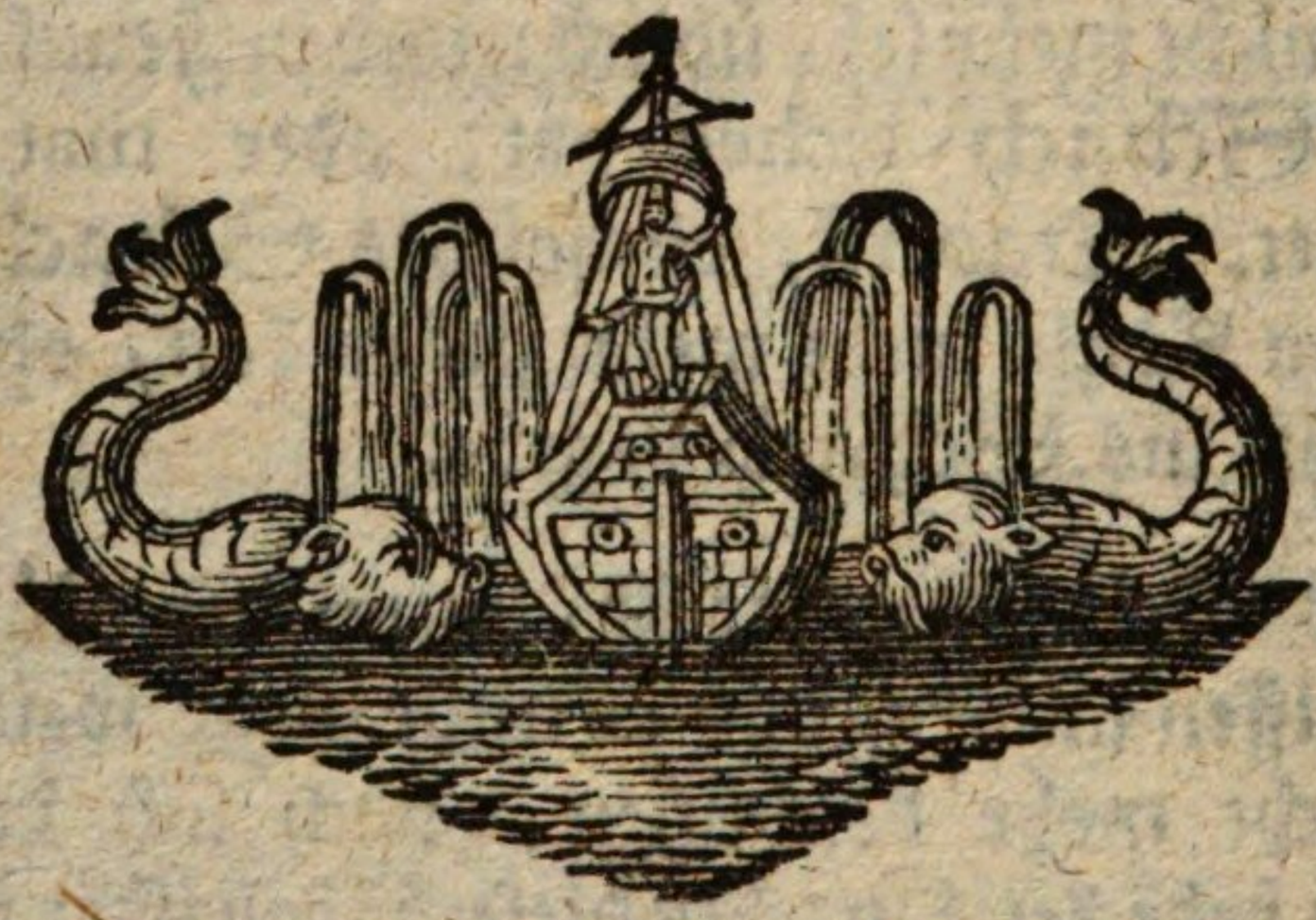
Einige haben in solchem Fall einen andern Brauch, so bald der König sich in solchen Umständen befindet, wie hier gemeldet worden, daß er nemlich nicht mehr ziehen kan, ohne genommen zu werden, auch nicht durch andere Steine sich zu bedecken im Stande ist, so suchet man einen Vergleich zu treffen, welcher gemeiniglich darinnen bestehet, daß man nur die Helfte von dem, um was man gespielet, bezahle, doch ist solches nicht mehr sehr üblich: und in Frankreich wird dieses Schach Echec pat, oder mat suffoqué genennet. Das ist, ein solches Schach, wobey man den König nicht mehr ziehen kan, ohne daß er sich selbst ins Schach begebe.

Das Schachmatt ist, wenn der König sich so angegriffen findet; daß er nicht mehr weiter gehen, sich nicht mehr beschützen, noch sich durch seine Steine bedecken kan. In diesem Fall ist er Schachmatt, und das Spiel ist verlohren.

Es gibt auch ein blindes Schachmatt, (der Franzos nennet es l' Echec & mat aveugle) welches darinnen bestehet, daß, wenn einer von den Spielern gewinnet, ohne es zu wissen, und ohne es

in der Zeit, da er es giebt, zu melden. In diesem Fall, so man nach der Schärfe spielen will, gewinnet er nur die Helfte von dem, was ins Spiel gesetzet worden.

Im Schachspiel nehmen die Steine einander nicht im Hinüberspringen, wie solches in dem Damenspiel gebräuchlich ist, auch nicht, daß man dieselben etwann schlägt, als wie im Bretspiel zu geschehen pfleget, sondern der Stein, mit welchem man nimmt, bemächtiget sich des Platzes von demjenigen, welchen er genommen hat, indem der letztere gar aus dem Schachbret hinweg gethan wird.



Erstes

Erstes Spiel,

Worinnen sich zwey Veränderungen befinden, die erste, bey dem zwölften, und die andere bey dem sieben und dreyßigsten Zuge.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs thut zwey Schritt.
Schwarz. Auf die nemliche Art.

2.

W. Der Laufer des Königs gehet auf das vierte Feld von seiner Dame.
Sw. Auf die nemliche Art.

3.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.
Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld seines Laufers.

4.

W. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt. (a)
Sw. Der Bauer nimmt ihn.

5. W.

(a) Es gehet dieser Bauer zwey Schritt, aus zwey wichtigen Ursachen: Erstlich, um den gegenseitigen Laufer des Königs zu verhindern, auf den Bauer des Laufers von

5.

W. Der Bauer nimmt den Bauer. (b)
Sw. Der Laufer des Königs, auf das dritte Feld des Springers von seiner Dame. (c)

6.

W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Laufers.
Sw. Der König rochet.

7. W.

---

von eurem König loszugehen; und zweytens, um die Stärke euerer Bauern in die Mitte des Schachbrettes zu bringen; welches auch von grosser Wichtigkeit ist, um dahin zu gelangen, eine Dame zu machen.

(b) Wann ihr euch in gegenwärtigen Umständen befindet, nemlich: daß einer von euern Bauern, auf dem vierten Felde euers Königs, und der andere auf dem vierten Felde eurer Dame stehet, so muß man sich hüten, keinen von beyden zu ziehen, bevor euer Gegentheil euch anerbietet einen für den andern zu verwechseln; welches ihr alsdann vermeiden könnet, wenn ihr den Bauer, welcher angegriffen wird, weiter fortziehet. Es ist auch in Acht zu nehmen, daß Bauern, die auf eben solcher Linie unterstützt werden, (als wie hier diese zwey,) sehr viel verhindern, daß die Steine des Feindes nicht Posten in eurem Spiel fassen können. NB. Diese Regel kan auf gleiche Weise für alle Bauern dienen, so auf diese Art stehen.

(c) Wann dieser Laufer, an statt sich zurückzuziehen, Schach giebt, so müßt ihr mit dem Laufer das Schach bedecken, und wenn er euern Laufer nimmt, so müßt ihr mit dem Springer wieder nehmen, dann durch diesen Weg beschützet er den Bauer euers Königs, welcher sonst dem Feinde zum Raube ausgesetzt verbliebe; allein, wahrscheinlicher Weise, wird er ihn nicht nehmen, NB. dann ein guter Spieler trachtet den Laufer seines Königs beyzubehalten, so lang es möglich ist.

7.

W. Der Springer des Königs auf das zweyte Feld seines Königs. (d)
Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

8.

W. Der Laufer des Königs auf das dritte Feld seiner Dame. (e)
Sw. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt.

9.

W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.
Sw. Der Springer des Königs, auf das Feld seines Königs.

10.

W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld des Königs.
Sw. Der Bauer von dem Laufer des Königs, ein Schritt. (f)

(d) Man hat sich wohl in Acht zu nehmen, ihn nicht auf das dritte Feld seines Laufers zu ziehen, bevor der Bauer von diesem Laufer zwey Schritt voraus gethan hat, indem der Springer ihm sonst an seinem Laufe hinderte.

(e) Dieser Laufer ziehet sich zurück, damit er vermeide von dem Bauer der schwarzen Dame angegriffen zu werden, dann auf diese Weise würdet ihr genöthiget, seinen Bauer mit dem eurigen zu nehmen, dieses benahme euerem Spiel die Stärke, und verderbte das bezeichnete Vorhaben, der erst und andern Anmerkung. Sehet die Buchstaben (a) und (b).

(f) Er ziehet diesen Bauer, um seinem Thurne Platz zu machen, und dieses kan ihm nicht fehlen, es seye nun, daß er genommen werde, oder daß er nehme.

11.

W. Die Dame auf ihr zweytes Feld. (g)
Sw. Der Bauer von dem Laufer des Königs, nimmt den Bauer. (h)

12.

W. Der Bauer von der Dame nimmt ihn wieder.
Sw. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Königs. (i)

13. W.

(g) Ihr würdet einen grossen Fehler begehen, wenn ihr, an statt eure Dame zu spielen, den Bauer nehmet, der euch angeboten wird, dann auf diese Weise verlöre der Bauer eures Königs seine Linie, dahingegen, wann ihr ihn von dem Feinde nehmen lasset, so ersetzet ihr dessen Stelle wieder durch den Bauer euerer Dame, und unterstützet ihn hernach durch den Bauer des Laufers von euerem Könige. Diese zwey Bauern bey einander, sollen ungezweifelt euch den Gewinst eueres Spiels zuwege bringen, weil um sie von einander zu trennen, euer Gegentheil nothwendiger Weise einen Stein verliehret, oder er muß leiden, daß einer oder der andere von diesen Bauern zur Dame gehet, wie ihr es aus der Folge sehen werdet. Die Sache ist demnach von Wichtigkeit, daß ihr eure Dame spielet, erstlich, um diesen so nützlichen Bauer des Laufers von euerem Könige zu unterstützen; und zweytens, auch den Laufer eurer Dame zu beschützen, welcher, wann er genommen würde, euch den seinigen wieder zu nehmen nöthigte, und zwar für euren nemlichen Bauer, welcher den von euerem Könige unterstützen soll. Ein solches nun würde nicht nur die Trennung euerer besten Bauern, ja gar den Verlust des Spiels, ohne einige Hofnung, sich wieder aufzuhelfen, verursachen.

(h) Er nimmt den Bauer, um seinem Vorhaben zu folgen, welches darinn bestehet: seinem Thurne Platz zu machen.

(i) Er ziehet diesen Laufer, dem Bauer von seiner Dame beyzustehen, und hernach den Bauer des Laufers

von

13.

W. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld vom Laufer seines Königs. (k)

Sw. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Königs.

14.

W. Der Laufer von der Dame nimmt den schwarzen Laufer. (l)

Sw.

---

von seiner Dame zu ziehen, weil er aber euern Laufer ohne Nachtheil des Zugs, den er thut, nehmen könnte, so will er lieber zugeben, daß ihr nehmet, dann dadurch macht er dem Thurme seiner Dame Luft, ohnerachtet er hierdurch den Bauer seines Springers gedoppelt macht. Es ist aber dabey in acht zu nehmen, daß ein gedoppelter Bauer, wenn er drey oder vier andere Bauern zur Seite hat, keineswegs schädlich ist. Damit aber wider diesen Zug nichts eingewendet werde, so zeige ich hierüber eine Veränderung, welche bey dem zwölften Zug von gegenwärtigem Spiel anfangen wird, allwo der schwarze Laufer den Laufer von der weissen Dame nehmen wird; und ich werde darthun, wann man beyderseits rechtschaffen gut spielet, daß das Spiel jederzeit auf das nemliche heraus kommen werde. Wann der Bauer des Königs, nebst dem Bauer der Dame, oder der von dem Laufer des Königs, wohl gespielet und unterstützet sind, sollen sie ohne Anstand das Spiel gewinnen. Ich werde dergleichen Veränderungen nur bey den wichtigsten Zügen machen, dann wann ich solches bey allen unterschiedenen Fällen thun wolte, so würde ich dadurch in das Unendliche gerathen, und nimmermehr fertig werden.

(k) Weil der Bauer euers Königs noch nicht in Gefahr stehet, so greift euer Springer sogleich den Laufer an, um ihn aus dem Platz zu treiben.

(l) Gleichwie es jedesmal gefährlich ist, den Laufer des gegentheiligen Königs auf der Linie zu lassen, welcher auf

den

Sw. Der Bauer nimmt den Laufer.

15.

W. Der König rochet auf die Seite seines Thurns.
(m)
Sw. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.

16.

W. Der Springer nimmt den schwarzen Laufer.
Sw. Die Dame nimmt den Springer.

17.

W. Der Bauer vom Laufer des Königs, zwey Schritt.
Sw. Der Springer des Königs, auf das zweyte Feld des Laufers seiner Dame.

18.

W. Der Thurn von der Dame, auf das Feld seines Königs.
Sw. Der Bauer des Springers von dem König ein Schritt. (n)

19. W.

---

den Bauer des Laufers von euerm König zielet, (ausserdem, daß dieser Stein ungezweifelt derjenige ist, welcher euch im Angriff am meisten schaden kan,) so muß man selbigem nicht nur, wenn es sich thun läßt, den Laufer von der Dame entgegen stellen, ja man muß sich dessen völlig gegen einen andern Stein loßmachen, wann die Gelegenheit sich zeiget.

(m) Ihr rochet auf der Seite des Thurns vom Könige, damit ihr den Bauer des Laufers von euerm Könige desto nachdrücklicher unterstützen könnt, welchen ihr alsobald zwey Schritt gehen lasset, wann der Bauer eures Königes angegriffen wird.

(n) Er ist genöthigt diesen Bauer zu ziehen, damit er verhindere, daß ihr nicht den Bauer des Laufers von einem König auf die schwarze Dame loßziehet.

19.

W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt. (o)

Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

20.

W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt. (p)

21.

W. Der Bauer des Springers von der Dame, ein Schritt.

Sw. Der Bauer von dem Thurn der Dame, ein Schritt.

22.

W. Der Bauer des Springers vom König, zwey Schritt.

Sw. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld seiner Dame.

23.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Springers von seinem König. (q)

Sw.

(o) Dieser Bauer von dem Thurn des Königs wird gespielt, um alle eure Bauern miteinander zu verbinden, und sie alsdann mit nachdrücklichem Vortheil zu ziehen.

(p) Er spielet diesen Bauer, damit er euern Springer verhindere, in sein Spiel zu dringen, und seine Dame aus dem Platze zu treiben, welches euren Bauern sogleich ein freyes Feld geben würde.

(q) Ihr spielet diesen Springer, um hernach den Bauer des Laufers von euerem Könige zu ziehen, welcher alsdann durch drey Steine unterstützet wird, nemlich durch den Laufer, den Thurn und den Springer.

Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld des feindlichen Königs. (r)

24.

W. Der Thurn von der Dame nimmt den Springer.
Sw. Der Bauer nimmt den Thurn.

25.

W. Die Dame nimmt den Bauer.
Sw. Der Thurn von der Dame nimmt den Bauer von dem gegenseitigen Thurn.

26.

W. Der Thurn, auf das Feld seines Königs. (s)
Sw. Die Dame nimmt den Bauer des Springers von der weissen Dame.

27.

W. Die Dame, auf das vierte Feld ihres Königs.
Sw. Die Dame, auf das dritte Feld ihres Königs. (t)

28.

W. Der Bauer des Laufers von dem König, ein Schritt.
Sw. Der Bauer nimmt ihn.

29. W.

(r) Er spielet diesen Springer euern Anschlag zu verhindern, und eure Bauern zu zertrennen, welches ohne Zweifel geschehen würde, wenn er den Bauer des Springers von seinem Könige fortrückete; allein da ihr den Thurn aufopfert, macht ihr sein Vorhaben zu nichte.

(s) Ihr spielet diesen Thurn, den Bauer euers Königs zu schützen, welcher in Gefahr bliebe, genommen zu werden, wann ihr den Bauer des Laufers von euerm Könige zöhet.

(t) Die Dame kömmt wieder auf das dritte Feld ihres Königs zurück, um das Schachmatt zu verhindern, welches sich nach und nach zubereitet.

29.

W. Der Bauer nimmt den Bauer. (u)
Sw. Die Dame auf ihr viertes Feld. (vv)

30.

W. Die Dame nimmt die Dame.
Sw. Der Bauer nimmt die Dame wieder.

31.

W. Der Laufer nimmt den Bauer.
Sw. Der Springer, auf sein drittes Feld.

32.

W. Der Bauer des Laufers vom König, ein Schritt. (x)
Sw. Der Thurn von der Dame, auf das zweyte Feld des Springers von der gegenseitigen Dame.

33.

W. Der Laufer auf das dritte Feld seiner Dame.
Sw. Der König, auf das zweyte Feld seines Laufers.

34.

W. Der Laufer, auf das vierte Feld des Laufers von dem schwarzen König.

(u) Wann ihr nicht wieder mit dem Bauer nehmet, so wird euer Vorhaben, welches ihr bey Anfang des Spiels gemacht, zu nichte, und ihr stehet in Gefahr das Spiel zu verlieren.

(vv) Die Dame bietet euch das Wechseln an, um den Anschlag auf das Schachmatt von Seiten des gegentheiligen Laufers und der Dame zu verderben.

(x) Es stehet zu beobachten, wann ihr NB. einen Laufer auf dem weissen Felde habt, so müst ihr eure Bauern auf das schwarze Feld stellen, weilen in diesem Fall euer Laufer euch dienet, den König oder diejenigen Steine hinweg zu treiben, welche sich zwischen die Bauern schleichen wollen. Es haben wenig Spieler dieses bemerket, welches doch von grosser Wichtigkeit ist.

Sw. Der Springer, auf das vierte Feld des Laufers von der weissen Dame.

35.

W. Der Springer, auf das vierte Feld des Thurnes vom schwarzen König.
Sw. Der Thurn des Königs giebt Schach.

36.

W. Der Laufer bedeckt das Schach.
Sw. Der Springer, auf das zweyte Feld der weissen Dame.

37.

W. Der Bauer des Königs giebt Schach.
Sw. Der König auf das dritte Feld seines Springers. (y)

38.

W. Der Bauer des Laufers von dem König, ein Schritt.
Sw. Der Thurn, auf das Feld des Laufers von seinem König.

39.

W. Der Springer giebt Schach auf dem vierten Felde des Laufers von seinem König.
Sw. Der König, auf das zweyte Feld seines Springers.

40.

W. Der Laufer auf das vierte Feld des Thurns vom schwarzen König.
Sw. Er ziehe was er will, so ziehet der weisse zur Dame.

Erste

(y) Der König kan sich auch auf das Feld seines Laufers begeben, dieses giebt Gelegenheit zu einer zweyten Veränderung über diesen Zug.

Erste Veränderung
des ersten Spiels,
welche sich bey dem zwölften Zuge, so der Schwarze thut, anfänget.

12.

Weiß. . . .
Schwarz. Der Laufer des Königs nimmt den Laufer der weissen Dame.

13.

W. Die Dame nimmt den Laufer.
Sw. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld seines Königs.

14.

W. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld des Laufers von seinem Könige.
Sw. Die Dame auf das zweyte Feld ihres Königs.

15.

W. Der Springer nimmt den Laufer.
Sw. Die Dame nimmt den Springer.

16.

W. Der König rochet auf die Seite seines Thurns.
Sw. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.

17.

W. Der Bauer des Laufers vom Könige, zwey Schritt.
Sw. Der Bauer des Springers vom Könige, ein Schritt.

18.

W. Der Bauer von dem Thurme des Königs, ein Schritt.
Sw. Der Springer des Königs, auf sein zweytes Feld.

19.

W. Der Bauer mit dem Springer des Königs, zwey Schritt.
Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

20.

W. Der Springer, auf das zweyte Feld, seines Königs.
Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

21.

W. Die Dame, auf ihr zweytes Feld.
Sw. Der Springer von der Dame, auf sein drittes Feld.

22.

W. Der Springer auf das dritte Feld des Springers von seinem Könige.
Sw. Der Springer von der Dame, auf sein drittes Feld.

23.

W. Der Thurn von der Dame, auf das Feld seines Königs.
Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld des weissen Königs.

24.

W. Der Thurn nimmt den Springer.
Sw. Der Bauer nimmt den Thurn wieder.

25.

W. Die Dame nimmt den Bauer wieder.

Sw. Die Dame nimmt den Bauer von dem Thurn der weissen Dame.

26.

W. Der Bauer von dem Laufer des Königs, ein Schritt.

Sw. Die Dame nimmt den Bauer.

27.

W. Der Bauer von dem Laufer des Königs, ein Schritt.

Sw. Der Springer, auf das Feld seines Königs.

28.

W Der Bauer des Springers vom Könige, ein Schritt.

Sw. Die Dame, auf das vierte Feld der weissen Dame.

29.

W. Die Dame nimmt die Dame.

Sw. Der Bauer nimmt die Dame wieder.

30.

W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.

Sw. Der Springer, auf das dritte Feld seiner Dame.

31.

W. Der Springer, auf das vierte Feld seines Königs.

Sw. Der Springer, auf das vierte Feld des Laufers von seinem Könige.

32.

W. Der Thurn nimmt den Springer.

Sw. Der Bauer nimmt den Thurn wieder.

33.

W. Der Springer auf das dritte Feld der schwarzen Dame.

Sw. Der Bauer des Laufers vom Könige, ein Schritt, oder ganz was anders, indem der Verlust des Spiels unvermeidlich ist.

34.

W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.
Sw. Der Thurn, auf das Feld des Springers von seiner Dame.

35.

W. Der Laufer giebt Schach.
Sw. Der König ziehet sich zurück, und hat nur einen Ort, wohin er gehen kan.

36.

W. Der Springer giebt Schach.
Sw. Der König geht wohin er kan.

37.

W. Der Springer, auf das Feld der schwarzen Dame, und giebt ein aufgedecktes Schach.
Sw. Der König gehet wohin er kan.

38.

W. Ziehet den Bauer des Königs zur Dame und giebt Schachmatt.

Dieses Spiel hat keiner Anmerkung nöthig, weilen es die meisten Züge des vorigen Spiels beybehält.

Zweyte Veränderung des ersten Spiels,

welche sich bey dem sieben und dreyßigsten Zuge anfänget.

37.

Weiß. Der Bauer des Königs giebt Schach.
Schwarz. Der König, auf das Feld seines Läufers.

38.

W. Der Thurn, auf das Feld des Thurns von seiner Dame.
Sw. Der Thurn giebt Schach auf dem Felde des Springers von der weissen Dame.

39.

W. Der Thurn nimmt den Thurn.
Sw. Der Springer nimmt den Thurn wieder.

40.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Thurnes.
Sw. Der Springer, auf das dritte Feld des Laufers von der weissen Dame.

41.

W. Der Springer, auf das vierte Feld des Laufers von seinem Könige.
Sw. Der Springer, auf das vierte Feld des weissen Königs.

42.

W. Der Springer nimmt den Bauer.
Sw. Der Thurn, auf das vierte Feld des Springers von seinem Könige.

43.

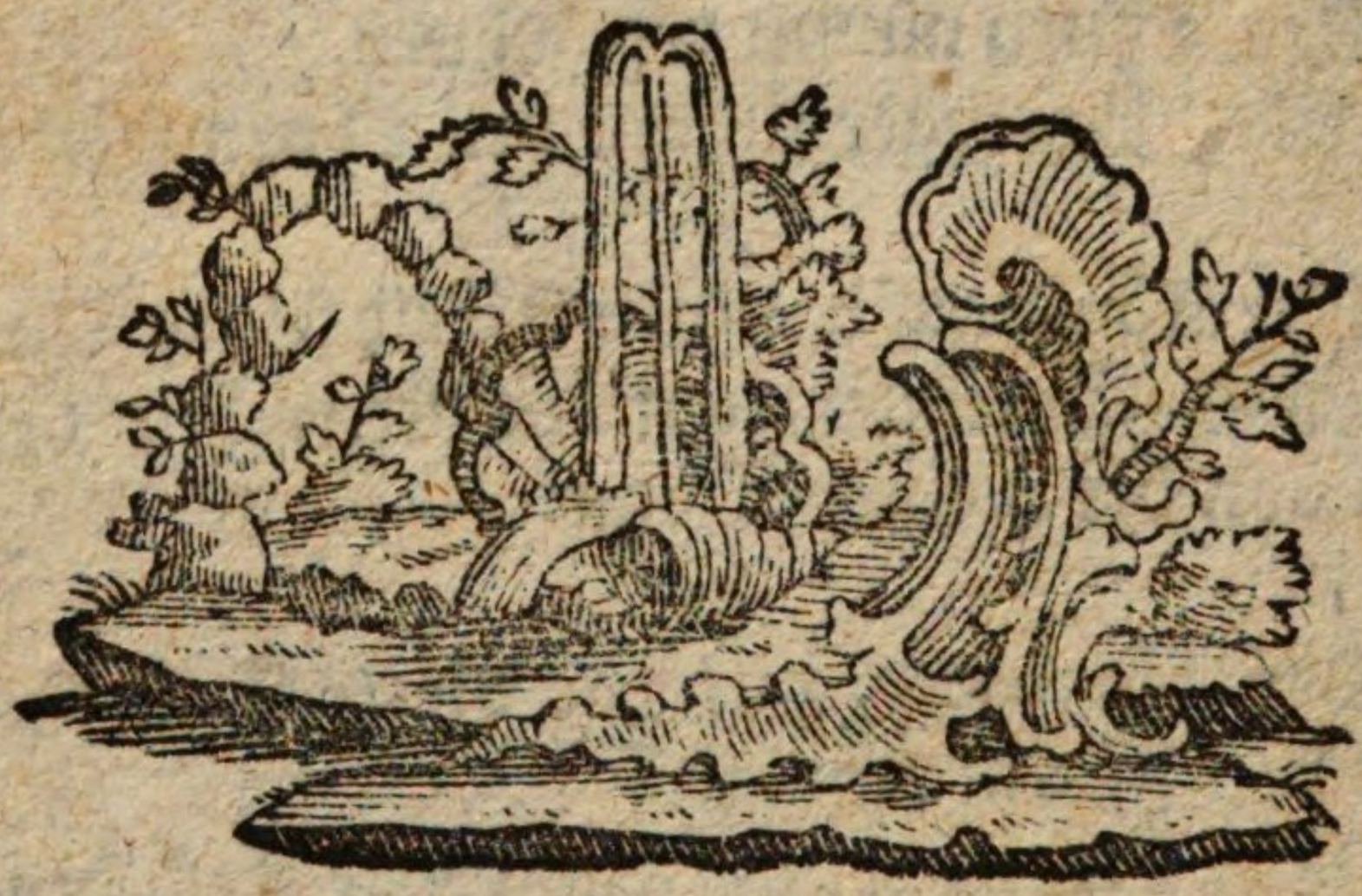
W. Der Bauer des Königs, ein Schritt, und giebt Schach.
Sw. Der König auf das zweyte Feld seines Laufers.

44.

W. Der Laufer giebt Schach auf dem dritten Felde des schwarzen Königs.
Sw. Der König nimmt den Laufer.

45.

W. Der Bauer des Königs ziehet zur Dame, und gewinnt das Spiel.



Zweytes Spiel,

Bey welchem drey Veränderungen sich finden, die erste bey dem dritten, die zweyte bey dem achten, und die letzte bey dem sechs und zwanzigsten Zuge.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs, zwey Schritt.
Schwarz. Auf die nemliche Art.

2.

W. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld des Laufers von seiner Dame.
Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

3.

W. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt. (a)
Sw.

(a) Es ist unumgänglich nöthig, daß ihr diesen Bauer zwey Schritt ziehet, dann, was ihr sonst auch spielet, so würde er euch den Vortheil des ersten Zuges abgewinnen, und folglich auch den Angriff über euch. Dieses brächte euer ganzes Spiel nicht nur in Unordnung; dahingegen, wenn NB. er den Bauer seiner Dame zwey Schritt ziehet, so bringet er euch dahin, daß ihr nicht mehr verhindern könnet, die Stärke seiner Bauern, auf die Mitte des Schachbrettes gebracht zu sehen; und dieses würde euch hernach den unfehlbaren Verlust eueres Spieles herzu ziehen. Wenn nehmlich weder ihr noch er sonst einigen Fehler machet.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer. (b)

4.

W. Die Dame nimmt den Bauer wieder.
Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

5.

W. Der Bauer des Laufers vom König, zwey Schritt.
Sw. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Königs. (c)

6.

W. Der Laufer des Königs, auf das dritte Feld von seiner Dame.
Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

7.

W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.

Sw.

(b) Wann er auch euern Bauer nicht nimmt, um ungehindert seinem Vorhaben zu folgen, welches darinn bestehet, euern Laufer in Verwirrung zu bringen, indem er den Bauer von der Dame auf ihn losziehet, so soll er nichts destoweniger das Spiel verliehren, (jedesmahl voraus gesetzt, daß man auf beyden Seiten wohl spiele;) indem er nicht wird vermeiden können, den Bauer von der Dame zu verlieren, welcher sich von seinen anderen Baueren abgesondert befinden wird. Dieses giebt Gelegenheit zu einer grossen Abänderung in den Anordnungen, mithin auch zu der ersten Veränderung, welche ihr zu Ende des Spieles finden werdet.

(c) Er spielet diesen Laufer, aus drey erheblichen Ursachen: Die erste, und vornehmste davon, ist, damit er den Bauer von seiner Dame ziehen, und durch dieses Mittel dem Laufer von seinem König Platz machen kan. Die zweyte, um sich dem Laufer euers Königs entgegen zu setzen, und die dritte, um sich dessen bey Gelegenheit loszumachen, nach der in dem ersten Spiel bereits vorgeschriebenen Regel. Sehet den Buchstaben (l) pag. 31,

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

8.

W. Die Dame auf das zweyte Feld von dem Laufer ihres Königs.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld des Laufers von der Dame. (d)

9.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

Sw. Der Bauer des Springers von dem König, ein Schritt.

10.

W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

Sw.

(d) Wann, an statt mit seinen Steinen heraus zu gehen, wie er thut, indem er diesen Springer spielet, er sich einfallen liesse, seine Bauren fort zu spielen, so würde er gewißlich um so viel ehender das Spiel verliehren; dann, man muß in acht nehmen, daß ein Bauer, oder so gar zwey, wann sie zuweit fortgerucket sind, (es seye dann, daß alle Steine freyen Platz haben, sie zu beschützen, oder daß ermeldte Bauern nicht unterstützet, noch andere wieder an ihre Stelle können gebracht werden,) für verlohren zu halten sind. Dieses werdet ihr durch eine zweyte Veränderung, welche ich bey dem achten Zuge in diesem Spiel mache, ersehen, wodurch ihr überzeugt seyn könnet, daß zwey Bauern auf dem vierten Felde eures Spieles, neben einander, besser sind, als wann sie auf dem sechsten stünden; dann wenn sie so weit von ihrem ganzen Haufen entfernet sind, so sind sie eigentlich, (als wie bey einer Armee,) den Vor-Trouppen, oder verlohrnen Schild-Wachten zu vergleichen.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, zwey Schritt. (e)

11.

W. Der Bauer des Springers von dem König, ein Schritt.

Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Thurn.

12.

W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Laufer.

Sw. Der Laufer des Königs, auf das zweyte Feld von seinem König.

13.

W. Der Bauer von dem Thurn der Dame, zwey Schritt.

Sw. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld von seinem Laufer.

14.

W. Der König, auf das Feld von seinem Laufer. (f)

Sw.

(e) Er ziehet diesen Bauer zwey Schritt, zu verhindern, daß euere Bauern nicht auf die seinigen eindringen, deren nur drey gegen vier sind. Man hat dann in acht zu nehmen, daß bey gegenwärtiger Gelegenheit, sich zwey gleiche Haufen von Bauern auf dem Schachbret befinden; ihr habt deren vier auf Seiten eueres Königs gegen drey der seinigen, und er hat auf Seiten seiner Dame nicht weniger gegen euch. Die auf Seiten des Königs haben den Vortheil, indem der König besser verwahret ist; indessen soll derjenige von beyden, welcher am ehesten die Bauern seines Gegentheiles auseinander treiben kan, (besonders auf der Seite, wo sie am stärkesten sind,) ohngezweifelt das Spiel gewinnen.

(f) Ihr spielet euren König, damit ihr im Fall der Noth, den Angrif zur Rechten wie zur Linken, einrichten könnet.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

15.

W. Der Bauer des Springers von dem König, ein Schritt.

Sw. Der Springer giebt zugleich dem König und dem Thurn Schach.

16.

W. Der König auf das zweyte Feld seines Springers.

Sw. Der Springer nimmt den Thurn.

17.

W. Der König nimmt den Springer. (g)

Sw. Die Dame, auf ihr zweytes Feld.

18.

W. Die Dame, auf das Feld von dem Springer ihres Königs. (h)

Sw.

(g) Ohngeacht, daß ein Thurn, ein besserer Stein ist als ein Springer, so habt ihr doch mehreren Vortheil bey diesem Wechsel, dann man muß erwägen; erstlich, daß dieser Springer, euern Thurn zu nehmen, schon vier Züge gethan hat, da indessen euer Thurn noch nicht aus seiner Stelle gekommen; und vor das andere, so setzet dieser Verlust euern König solchergestalt in Sicherheit, daß ihr im Stande seyd, euern Angrif zu thun, auf welche Seite der König euers Feindes auch immer rochet.

(h) Es ist viel daran gelegen, daß ihr euere Dame spielet, um den Bauer des Laufers von euerm König zu unterstützen, aus Furcht damit er nicht seinen Laufer für euere zwey Bauern aufopfere, welches er auch ohnfehlbar thun würde; weil die ganze Stärke von euerm Spiel voritzo in euren Bauren bestehet, so erfordert es sein Spiel sie von einander zu trennen; um so viel desto mehr, weil er hierdurch einen starken Angriff auf euch gewänne, welcher den Verlust eures Spieles verursachen könnte.

Sw. Der Bauer von dem Thurn der Dame, zwey Schritt.

19.

W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Königs. (i)

Sw. Der Bauer des Springers von der Dame, ein Schritt.

20.

W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Thurns.

Sw. Der König rochet auf die Seite seiner Dame. (k)

21.

W. Der Laufer des Königs giebt Schach.

Sw. Der König auf das zweyte Feld des Laufers von seiner Dame.

22.

W. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seines Laufers. (l)

Sw. Der Thurn von der Dame auf sein Feld.

23. W.

(i) Ihr spielet diesen Laufer in der Absicht, daß er den Bauer des Laufers von seiner Dame ziehen soll, dieses liese euch in wenig Zügen das Spiel gewinnen, weil euere Springer dadurch freyen Eingang bekämen.

(k) Er rochet auf die Seite seiner Dame, damit er die grosse Macht eurer Bauern von Seiten seines Königs vermeide, und zwar um so viel mehr, weil sie schon viel weiter angerucket, als die, von Seiten eurer Dame.

(l) Wann euer Springer, an statt zuruck zu gehen, um die Bauern euers Feindes, die euch verhindern das Spiel zu gewinnen, desto besser zu bekriegen, sich aufhielte, ihm Schach zu geben, so würdet ihr wenigstens zwey Züge verlieren.

23.

W. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld des Springers von der schwarzen Dame.

Sw. Die Dame auf ihr Feld. (m)

24.

W. Der Bauer des Springers von der Dame, zwey Schritt.

Sw. Die Dame, auf das Feld von dem Laufer ihres Königs.

25.

W. Der Bauer des Springers von der Dame, nimmt den Bauer des Laufers von der schwarzen Dame.

Sw. Der Bauer des Springers von der Dame nimmt den Bauer wieder.

26.

W. Der Springer des Königs, auf das zweyte Feld von seiner Dame. (n)

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt. (o)

27. W.

(m) Er ziehet seine Dame, in Willen sie hernach auf das Feld des Laufers von ihrem König zu setzen, damit er allezeit den Bauer des Laufers von seiner Dame unterstütze, indem er wohl zuvor siehet, daß von diesem Bauer sein ganzes Spiel abhanget.

(n) Ihr spielet diesen Springer, seinen Bauer unaufhörlich anzugreifen.

(o) Er spielet diesen Bauer, einen Zug vor euch zu gewinnen, und dem Springer von eurem König zu verhindern, daß er sich nicht auf das dritte Feld des Springers von euerer Dame setze. Weil aber dieser sechs und zwanzigste Zug, sich auf unterschiedliche Art spielen läßt, so giebt er abermahl Gelegenheit, zu einer dritten Veränderung in diesem Spiel.

27.

W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Laufer.
Sw. Der Bauer vom Laufer des Königs, ein Schritt. (p)

28.

W. Der Laufer von der Dame giebt Schach.
Sw. Der König auf das zweyte Feld des Springers von seiner Dame.

29.

W. Der Laufer nimmt den Springer und giebt Schach.
Sw. Der König nimmt den Laufer wieder.

30.

W. Der Springer des Königs giebt Schach.
Sw. Der König auf das zweyte Feld von seiner Dame. (q)

31.

W. Der Bauer von dem Laufer des Königs, ein Schritt.
Sw. Der Laufer, auf das Feld des Springers von seinem König.

32.

W. Der Bauer des Königs giebt Schach.
Sw. Der König, auf sein Feld.

33. W.

(p) Was der Schwarze auch sonst immer spielet, so verlieret er das Spiel. Dann den Augenblick, als eure Springer freyen Eintritt in seini Spiel haben, so hat dasselbe ein Ende.

(q) Wann sein König den Laufer von euerer Dame nimmt, so gewinnet ihr die seinige durch ein aufgedecktes Schach, und wann er anders spielet, so verlieret er den Laufer von seiner Dame.

33.

W. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld des Springers von der schwarzen Dame.
Sw. Der Laufer des Königs, auf das dritte Feld von seiner Dame.

34.

W. Die Dame auf ihr viertes Feld. (r)
Sw. Verlohren.

Erste Veränderung des zweyten Spiels,

welche sich bey dem dritten Zuge anfänget.

3.

Weiß. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt.
Schwarz. Auf die nemliche Art.

4.

W. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.
Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame nimmt den Bauer wieder.

5.

W. Der Laufer giebt Schach.
Sw. Der Laufer bedeckt das Schach.

6.

W. Der Laufer nimmt den Laufer.
Sw. Der Springer nimmt den Laufer wieder.

(r) Die Dame nimmt hernach den Bauer von der schwarzen Dame, bringt in sein Spiel ein, setzt alle Steine unter ihre Bottmäßigkeit, und gewinnt das Spiel.

7.

W. Der Bauer von der Dame nimmt den Bauer.
Sw. Der Springer nimmt den Bauer wieder.

8.

W. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Königs.
Sw. Auf die nemliche Art.

9.

W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Laufers.
Sw. Der König rochet.

10.

W. Der Laufer, auf das vierte Feld des Laufers von seinem König.
Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Laufers.

11.

W. Der König rochet.
Sw. Die Dame nimmt die Dame.

12.

W. Der Springer des Königs nimmt die Dame wieder.
Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

13.

W. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld seines Königs.
Sw. Der Bauer von dem Laufer des Königs, ein Schritt. (a)

14. W.

(a) Wann er, an statt diesen Bauer zu spielen, seinen Thurn auf das Feld von seinem König gespielt hätte, um eure zwey Springer anzugreifen, so könntet ihr denjenigen, welcher auf dem zweyten Felde eures Königs stehet, nehmen lassen, und mit dem andern, den Bauer des Laufers von seinem König angreifen.

14.

W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, zwey Schritt.
Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, auch zwey Schritt.

15.

W. Der Thurn des Königs auf sein drittes Feld.
Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Thurn.

16.

W. Der Laufer nimmt den Springer.
Sw. Der Thurn nimmt den Laufer wieder.

17.

W. Der Thurn des Königs, auf das dritte Feld von seiner Dame.
Sw. Der Thurn von der Dame, auf das Feld des Königs.

18.

W. Der Springer des Königs nimmt den Bauer.
Sw. Der Springer, auf das vierte Feld des Springers von der weissen Dame. (b)

19.

W. Der Thurn des Königs, auf das dritte Feld von seinem König.
Sw. Der Springer nimmt den Bauer von dem Thurn, und giebt Schach.

(b) Wann er, an statt zu spielen, wie er gespielt hat, mit seinem Thurn den Springer genommen hätte, so würde der eurige, (indem ihr den seinigen wieder nehmet,) euch hernach den Laufer von seinem König, durch ein Schach von eurem Thurn gewinnen machen, mithin auch das Spiel.

20.

W. Der König auf das Feld des Springers von seiner Dame.
Sw. Der Springer ziehet sich zurück.

21.

W. Der Springer giebt dem König und dem Thurn zugleich Schach, und da er diesen Vortheil, nebst einer guten Einrichtung seiner Steine hat, so gewinnet er ohnfehlbar das Spiel. Diese Veränderungen zeigen uns, daß, wann jedesmahl beyderseits wohl gespielet wird, derjenige, welcher dem Vortheil des ersten Zuges hat, fast allezeit gewinnen soll.

Zweyte Veränderung
des zweyten Spiels,
welche sich bey dem achten Zuge anfänget.

8.

Weiß. Die Dame auf das zweyte Feld von dem Laufer ihres Königs.
Schwarz. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

9.

W. Der Laufer des Königs, auf das zweyte Feld seines Königs.
Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

10.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

Sw.

Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

11.

W. Der Laufer des Königs, auf sein drittes Feld.
Sw. Der Laufer von der Dame auf das vierte Feld seiner Dame.

12.

W. Der Bauer des Springers von der Dame, ein Schritt.
Sw. Der Bauer des Springers von der Dame, zwey Schritt.

13.

W. Der Bauer von dem Thurn der Dame, zwey Schritt.
Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame nimmt den Bauer.

14.

W. Der Bauer von dem Thurn der Dame nimmt den Bauer wieder.
Sw. Der Laufer von der Dame nimmt den weissen Laufer.

15.

W. Der Springer des Königs nimmt den Laufer wieder.
Sw. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.

16.

W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld seines Königs.
Sw. Der Thurn, auf das Feld des Springers von seiner Dame.

17.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

Sw. Der Springer von der Dame, auf sein drittes Feld.

18.

W. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.
Sw. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld des Springers von der weissen Dame.

19.

W. Der König rochet, und soll hernach das Spiel gewinnen, indem alle seine Bauern, so rechter Hand stehen, beschützet sind, und weil die zwey Bauern seines Gegentheils zertrennet worden, müssen sie verlohren gehen.

Dritte und letzte Veränderung
des zweyten Spiels,
welche sich bey dem sechs und zwanzigsten Zuge anfänget.

26.

Weiß. Der Springer des Königs, auf das zweyte Feld von seiner Dame.
Schwarz. Der Bauer des Laufers von dem König, ein Schritt.

27.

W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld des Springers seiner Dame.
Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

28.

W. Der Laufer von der Dame giebt Schach.
Sw. Der König auf das zweyte Feld des Springers von seiner Dame.

29.

W. Der Springer des Königs giebt Schach auf dem vierten Felde des Laufers von der schwarzen Dame.
Sw. Der Laufer des Königs nimmt den Springer.

30.

W. Der Laufer von der Dame nimmt den Laufer.
Sw. Die Dame auf das Feld ihres Laufers.

31.

W. Der Thurn, auf das Feld des Springers von seiner Dame.
Sw. Der König, auf das zweyte Feld des Laufers von seiner Dame.

32.

W. Der Laufer von der Dame giebt Schach auf dem dritten Felde von der schwarzen Dame.
Sw. Der König, auf das Feld seiner Dame.

33.

W. Die Dame gibt Schach auf dem dritten Felde des Springers von der schwarzen Dame.
Sw. Der König, auf sein Feld, oder auf das andere, verlieret das Spiel.

Drittes Spiel,

in welchem der Schwarze den Anfang machet.

Darinnen erwiesen wird, daß, wann man den Springer des Königs bey dem zweyten Zuge spielet, es solchergestalt übel gespielet ist, daß man unmöglich vermeiden kan, den Angrif zu verlieren, und solchen seinem Gegentheil zu überlassen. Ich zeige auch in diesem Spiel durch drey Veränderungen, die eine bey dem dritten, die zweyte bey dem sechsten, und die letztere bey dem zehenden Zuge, daß derjenige, welcher wohl angegriffen wird, jederzeit Mühe hat sich zu beschützen.

1.

Schwarz. Drr Bauer des Königs, zwey Schritt.

Weiß. Auf die nehmliche Art.

2.

Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld seines Laufers.

W. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

3.

Sw. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld des Laufers von seiner Dame.

W.

W. Der Bauer von dem Laufer des Königs, zwey Schritt. (a)

4.

Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.
W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

5.

Sw. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.
(b)
W. Der Laufer von der Dame nimmt den Bauer wieder.

6. Sw.

(a) Was euer Gegentheil auch immer hat spielen können, oder hernach spielen könnte, so ware dieses dennoch euer bester Zug, indem es sehr vortheilhaft, den Bauer des Laufers von euerm König, für seinen königlichen Bauer zu vertauschen; dann durch dieses Mittel lagern sich der Bauer eures Königs, und der von eurer Dame, mitten auf das Schachbrett, und sind im Stande den Fortgang zu verhindern, welchen die Steine eueres Gegners über euch erhalten können; über dieses gewinnet ihr ohnfehlbar den Angrif über ihn, weil er auf den zweyten Zug mit dem Springer herausgerucket ist; und was noch mehr, indem ihr den Bauer von dem Laufer euers Königs verlieret, (so habt ihr den Vortheil, daß da ihr auf seine Seite rochet,) sich euer Thurn sogleich in Freyheit befindet, und im Stande ist, gleich zu Anfang des Spieles Wirkung zu thun. Dieses wird bey der ersten Veränderung des dritten Zuges zu sehen seyn.

(b) Man hat zu beobachten, daß, wann er sich wegert euern Bauer zu nehmen, so müßt ihr selbigen nichts destoweniger allezeit an dem nehmlichen Ort, zum Wegnehmen ausgesetzt stehen lassen, es sey dann, daß euer Gegentheil zu rochen sich entschlösse. In diesem Fall müsset ihr ohne Anstand, oder ohne einen andern Zug darzwischen zu thun, ihn weiter ziehen, und hernach mit allen

Bauern

6.

Sw. Der Laufer von der Dame, auf das vierte Feld des Springers von dem weissen König.
W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Laufer. (c)

7.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.
W. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

8.

Sw. Der Laufer ziehet sich zurück.
W. Der Laufer des Königs, auf das dritte Feld von seiner Dame. (d)

9. Sw.

Bauern eures rechten Flügels auf seinen König loszugehen. Ihr werdet die Wirkung davon durch eine zweyte Veränderung über dieses Spiel sehen. Indessen ist es gut, euch als eine Hauptregel wissend zu machen, daß man sich nicht leicht entschlieffen soll, die Bauern von dem rechten oder linken Flügel zu ziehen, bevor der König eures Feindes gerochet habe; weil er wahrscheinlicher Weise sich allezeit auf diejenige Seite in Sicherheit begeben wird, allwo euere Bauern am wenigsten fortgerucket sind, und folglich am wenigsten vermögend, ihm zu schaden.

(c) Wann er den Springer nimmt, so müßt ihr unumgänglich wieder mit dem Bauer nehmen, welcher, wenn er seinen Mitgesellen beygefüget wird, so wohl ihre, als auch die Stärke eures Spieles vermehret.

(d) Dieses ist der beste Platz, welchen der Laufer eures Königs einnehmen kan, ausgenommen das vierte Feld von dem Laufer eurer Dame, besonders, wann ihr den Angrif habt, und euer Gegentheil nicht mehr vermögend ist zu verhindern, daß dieser Laufer nicht auf den Bauer des Laufers von euerm König ziele.

9.

Sw. Die Dame auf das zweyte Feld ihres Königs.
W. Auf die nehmliche Art.

10.

Sw. Der König rochet auf die Seite seines Thurns.
(e)
W. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.

11.

Sw. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld von seinem Thurn. (f)
W. Die Dame, auf das dritte Feld ihres Königs.

12.

Sw. Der Springer des Königs nimmt den Laufer.
(g)
W. Die Dame nimmt den Springer wieder.

13. Sw.

(e) Wann er auf die Seite seiner Dame gerochet hätte, so erforderte es euer Spiel, gleichfalls zu rochen; und zwar zur Seite eueres Königs, damit ihr hernach mit desto besserer Bequemlichkeit, mit den Bauern eures linken Flügels angreifen könnet. Dabey ist aber noch nöthig, euch überhaupt zu berichten, daß gleichwie es gefährlich ist bey einer Armee, den Feind zu früh anzugreifen, so soll euch dieses hier gleichfalls zur Lehre dienen, NB. daß ihr mit dem Angrif der Bauern nicht eilet, bevor sie alle sowohl durch sich selbst, als durch euere Hauptsteine wohl unterstützet sind, sonst würde euer Angrif fruchtlos abgehen. Die Art dieses Angriffes zu eurer Linken, wird durch eine dritte und letzte Veränderung über dieses Spiel zu sehen seyn.

(f) Er spielet diesen Springer, um dem Bauer von dem Laufer seines Königs Platz zu machen, in der Absicht, ihn hernach zwey Schritt zu ziehen, damit er das Band euerer Bauern zerreissen möge.

(g). Wann er, anstatt euern Laufer zu nehmen, den Bauer von dem Laufer seines Königs zwey Schritt gezo-

gen

13.

Sw. Der Laufer von der Dame nimmt den Springer. (h)

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

14.

Sw. Der Bauer von dem Laufer des Königs, zwey Schritt.

W. Die Dame auf das dritte Feld von dem Springer ihres Königs.

15.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer.

W. Der Bauer des Laufers nimmt ihn wieder.

16.

Sw. Der Thurn des Königs, auf das dritte Feld des Laufers von seinem König. (i)

W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, zwey Schritt. (k)

17. Sw.

---

gen hätte; so hätter ihr seine Dame mit dem Laufer von euerer Dame angreifen, und den Zug hernach, den Bauer von dem Thurn euers Königs auf seinen Laufer ziehen müssen, um ihn zu zwingen, daß er euern Springer nehmen muß. In diesem Fall (wie ich es bereits angemerket) wäre euer Spiel gewesen; seinen Laufer mit dem Bauer wieder zu nehmen, um den Bauer von euerm König desto besser zu schützen, und ihn wieder zu ersetzen, im Fall daß er sollte genommen werden.

(h) Wann er diesen Springer nicht nähme, so würde er seinen Laufer durch euere Bauern eingeschlossen finden, oder er verlöhre unnützer Weise drey Züge, welches ihm den völligen Verlust von seinem Spiel zuwege brächte.

(i) Er ziehet diesen Thurn auf zweyerley Absichten, welche dahin gehen, ihn doppelt zu machen, oder eure Dame anzugreifen und aus ihrem Platz zu treiben.

(k) Ihr ziehet diesen Bauer zwey Schritt, um eurer Dame mehr Luft zu machen, welche, wann sie angegriffen

17.

Sw. Der Thurn von der Dame, auf das Feld des Laufers von seinem König.

W. Der König rochet auf die Seite seiner Dame.

18.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, zwey Schritt.

W. Der Bauer des Königs, ein Schritt. (l)

19. Sw.

---

fen wird, und sich hinter diesen Bauer zurück ziehet, auf den Bauer des Thurns von dem schwarzen König zielet, und wann ihr hernach diesen Bauer weiter fortrucket, so hat sich euer Gegner für ihm zu fürchten.

(l) Hier findet sich ein Zug, der sehr schwer zu begreiffen und zu erklären ist. Die Sache handelt erstlich davon, daß man in acht nehme, daß wann ihr eine Reihe von Bauern habt, welche je einer nach dem andern auf die Felder von einerley Farbe gelagert sind, so muß derjenige, welcher voran stehet oder die Vorwacht hat, nicht verlassen werden; und allezeit bedacht seyn, seinen anvertrauten Platz zu erhalten, und zu behaupten. Ihr habt demnach zu beobachten, daß, weil der Bauer von euerm König sich nicht auf der nemlichen Farbe noch in gerader Linie mit den andern sich befindet, so hat euer Gegenparthey den Bauer von dem Lauffer seiner Dame zwey Schritt gezogen, und zwar aus zweyerley Ursachen. Die erste, um euch zu nöthigen, daß ihr den Bauer von euerer Dame ziehet, welcher in diesem Fall jederzeit von dem Bauer der seinigen aufgehalten würde, und durch dieses Mittel die Sache so einzurichten, daß der Bauer euers Königs (indem er dahinden bleibt) euch unnütz wird. Die andere Ursach ist, um zu gleicher Zeit den Laufer von euerm König zu verhindern, damit er nicht auf den Bauer von dem Thurn seines Königs loszugehen Gelegenheit habe: Derowegen müßt ihr den Bauer eures Königs an seinen Thurn ziehen und

ihn

19.

Sw. Der Bauer von der Dame nimmt den Bauer.
W. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

20.

Sw. Der Laufer, auf das zweyte Feld des Laufers von seiner Dame.
W. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs. (m)

21.

Siw. Der Thurn des Königs, auf das dritte Feld des Laufers von dem weissen König.

W.

---

ihn aufopfern; weil euer Gegner, indem er ihn nimmt, dem Bauer euerer Dame einen freyen Weg eröfnet, welchen ihr sogleich anrücken lasset, um im Fall der Noth durch euere übrige Bauern unterstützen könnet, und hernach dahin zu trachten, entweder eine Dame zu machen, oder sonst einen ziemlich nahmhaften Vortheil davon zu ziehen, um das Spiel zu gewinnen. Wahr ist, daß der Bauer von seiner Dame (welche durch das Nehmen zum Bauer seines Königs geworden) dem Anscheinen nach, den nemlichen Vortheil hat, welcher darin bestehet, daß er von eueren Bauern keine Hinderniß findet, zur Dame zu gehen. Indessen ist der Unterschied groß, weil sein Bauer, indem er abgesondert, und zu keinem seiner übrigen Mitgesellen wiedergebracht und beschützet werden kan; so bleibt er allezeit in Gefahr, durch eine Menge von euren übrigen Steinen, welche ihn hernach bestreiten, unterwegs genommen zu werden. Man muß in Wahrheit schon ein guter Spieler seyn, dergleichen Zug wohl beurtheilen zu können.

(m) Es war nöthig diesen Springer zu spielen, um den Bauer seines Königs zurück zu halten, und zwar um so viel mehr, als der nemliche Bauer in dem Zustande, worinnen er sich befindet, seinem Lauffer, ja so gar auch seinem Springer den Weg versperret.

W. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Springers.

22.

Sw. Die Dame, auf das zweyte Feld von dem Laufer ihres Königs. (n)
W. Der Springer, auf das vierte Feld des Springers von dem schwarzen König.

23.

Sw. Die Dame giebt Schach.
W. Der König, auf das Feld des Springers von seiner Dame.

24.

Sw. Der Thurn nimmt den Laufer (o)
W. Der Thurn nimmt den Thurn wieder.

25.

Sw. Die Dame auf das vierte Feld von dem Laufer ihres Königs.

W. Die

(n) Er spielet seine Dame, damit er hernach Schach gebe, wann er aber an statt sie zu ziehen, den Bauer von dem Thurn seines Königs gespielet hätte, um den Anfall von euerm Springer zu verhindern, so hättet ihr alsdann seinen Laufer und seine Dame mit dem Bauer von der eurigen angegriffen, und in diesem Fall, wäre er gezwungen gewesen, euern Bauer zu nehmen, und ihr würdet hernach seinen Laufer mit euerm Springer wieder genommen haben, welchen er mit seiner Dame nicht hätte wieder nehmen dörfen, indem sie alsdann durch ein aufgedecktes Schach von euerm Laufer verlohren gegangen wäre.

(o) Er nimmt den Laufer eures Königs, um den Bauer von dem Thurn des seinigen in Sicherheit zu bringen, und dieses desto ehender, weil dieser Laufer ihn mehr hindert, als alle eure übrige Steine; und hernach seine Dame gegen den Thurn, welcher euern König bedecket, zu setzen.

W. Die Dame, auf das vierte Feld ihres Königs. (p)

26.

Sw. Die Dame nimmt die Dame.
W. Der Springer nimmt die Dame wieder.

27.

Sw. Der Thurn, auf das vierte Feld des Laufers von dem weissen König.
W. Der Springer, auf das vierte Feld des Springers von dem schwarzen König.

28.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.
W. Der Thurn von der Dame, auf das dritte Feld des Springers von seinem König.

29.

Sw. Der Springer, auf das vierte Feld des Laufers von seiner Dame.
W. Der Springer, auf das dritte Feld des schwarzen Königs.

30.

Sw. Der Springer nimmt den Springer.
W. Der Bauer nimmt den Springer wieder.

31.

Sw. Der Thurn, auf das dritte Feld des Laufers von seinem König.
W. Der Thurn des Königs, auf das Feld von seiner Dame.

32. Sw.

(p) Wann ihr zu Ende des Spieles den Vortheil davon tragt, einen Thurn für einen Laufer zu haben, so ist es euch nützlich, Dame für Dame zu nehmen, um soviel mehr, weil die seinige an den Ort wo er sie erst hingezogen, euch bereits hindert, deswegen nöthiget ihr ihn sie zu nehmen, denn dadurch verhindert er zu gleicher Zeit das Schachmatt seines Königs.

32.

Sw. Der Thurn nimmt den Bauer.
W. Der Thurn des Königs, auf das zweyte Feld der schwarzen Dame, und gewinnt das Spiel. (q)

Erste Veränderung
des dritten Spiels,
welche sich bey dem dritten Zuge anfänget.

3.

Schwarz. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt.
Weiß. Der Bauer des Laufers vom König, zwey Schritt.

4.

Sw. Der Bauer von der Dame, nimmt den Bauer. (a)
W. Der Bauer des Laufers von dem König nimmt den Bauer.

5.

Sw. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld des Springers von dem weissen König.

(q) Was euer Gegenparthey auch sonst gespielet hätte, so konnte sie euch doch nicht hindern, eure Thürne doppelt zu machen, es seye dann, daß er seinen Laufer verlöhre, und euch verstattete, mit euerm Bauer eine Dame zu machen.

(a) Wann er an statt diesen Bauer zu nehmen, den von dem Laufer eures Königs nimmt, so müßt ihr den Bauer von euerm König hervor gegen seinen Springer ziehen, und hernach seinen Bauer wieder mit dem Laufer von euerer Dame nehmen.

W. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

6.

Sch. Der Bauer des Laufers von dem König, zwey Schritt.

W. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld von dem Laufer seiner Dame.

7.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, zwey Schritt.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

8.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Laufers.

W. Der Springer des Königs, auf das zweyte Feld seines Königs.

9.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, zwey Schritt. (b)

W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

10.

Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Thurn.

W. Der König rochet.

11.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld seines Thurns.

W.

(b) Er ziehet diesen Bauer zwey Schritt, damit er vermeide einen gedoppelten Bauer auf der Linie von dem Thurn seines Königs zu haben, dieses könnte er auch nicht vermeiden, wann ihr auf seinen Springer den Bauer von dem Thurn eures Königs ziehet, und ihn hernach mit dem Laufer euerer Dame nehmet; welches ihm alsdann ein schlechtes Spiel zuwege brächte.

W. Der Laufer giebt Schach.

12.

Sw. Der Laufer bedeckt das Schach.
W. Der Laufer nimmt den Laufer.

13.

Sw. Die Dame nimmt den Laufer wieder.
W. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

14.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt. (c)
W. Der Bauer des Springers von der Dame, zwey Schritt.

15.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame nimmt im Vorbeygehen.
W. Der Bauer von dem Thurn nimmt den Bauer wieder.

16.

Sw. Der Bauer des Springers von der Dame, ein Schritt.
W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld seines Königs.

17.

Sw. Der Laufer, auf das zweyte Feld seines Königs.

(c) Er spielet diesen Bauer, damit er euern Bauern den Weeg abschneide, daß sie nicht zu einander kommen noch einander unterstützen können. Allein ihr vermeidet solches, wenn ihr sogleich den Bauer des Springers von eurer Dame auf seinen Springer ziehet, welcher, weil er sich nirgendswo in Sicherheit begeben kan, euern Gegner zwinget, den Bauer im Vorbeygehen zu nehmen, dadurch schliessen sich alle euere Bauern wieder zusammen, und werden unüberwindlich.

W. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld des Laufers von seinem König. (d)

18.

Sw. Der Springer des Königs, auf sein Feld.
W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld des Springers von dem schwarzen König.

19.

Sw. Der Thurn des Königs, auf sein zweytes Feld.
W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.

20.

Sw. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Springers.
W. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

21.

Sw. Der Laufer des Königs, auf sein drittes Feld.
W. Der Thurn des Königs nimmt den Bauer.

22.

Sw. Der König rochet.
W. Der Thurn des Königs nimmt den Springer von der schwarzen Dame.

23.

Sw. Der Bauer nimmt den Thurn wieder.
W. Der Thurn von der Dame nimmt den Bauer.

24.

Sw. Der Bauer des Thurns von der Dame, ein Schritt.
W. Der Thurn giebt Schach.

25. Sw.

(d) Es scheinet dieser Springer seye von geringer Wichtigkeit; indessen ist er doch derjenige, welcher den Herzstoß giebt, (damit ich aber nicht in figürlichem Verstande rede) derjenige Zug, welcher das Spiel bestimmet; weil er die Steine eueres Feindes so lange eingeschlossen hält, bis daß das Schachmatt vor der Thür ist, wie bald es zu sehen seyn wird.

25.

Sw. Der König ziehet sich zurück.
W. Der Thurn, auf das zweyte Feld des Laufers von der schwarzen Dame.

26.

Sw. Die Dame, auf das vierte Feld ihres Springers.
W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Thurnes.

27.

Sw. Die Dame, auf das vierte Feld des Laufers von ihrem König.
W. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld seines Laufers.

28.

Sw. Die Dame nimmt den Springer, weil sie nichts bessers verrichten kan.
W. Der Laufer giebt Schach.

29.

Sw. Der König ziehet sich zurück.
W. Der Springer giebt Schachmatt.

Zweyte Veränderung
des dritten Spiels,
welche sich bey dem sechsten Zuge anfänget.

6.

Schwarz. Der König rochet.
Weiß. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

7.

Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

W. Die Dame, auf das dritte Feld von dem Laufer ihres Königs.

8.

Sw. Der Bauer von der Dame nimmt den Bauer.
W. Der Bauer von der Dame nimmt den Bauer wieder.

9.

Sw. Der Bauer des Thurns von der Dame, zwey Schritt.
W. Der Bauer des Springers vom König, zwey Schritt.

10.

Sw. Die Dame, auf ihr zweytes Feld.
W. Der Bauer des Springers von dem König, ein Schritt.

11.

Sw. Der Springer des Königs, auf das Feld von seinem König.
W. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld von dem Laufer seiner Dame.

12.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.
W. Die Dame, auf das vierte Feld von dem Thurn des schwarzen Königs.

13.

Sw. Der Bauer des Springers von der Dame, zwey Schritt.
W. Der Bauer des Springers von dem König, ein Schritt.

14.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

W. Der

W. Der Laufer nimmt den Bauer von dem Lau-
fer des Königs, und giebt Schach.

15.

Sw. Der König, auf das Feld von seinem Thurn.
W. Der Laufer von der Dame nimmt den Bauer
von dem Thurn des schwarzen Königs.

16.

Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte
Feld von seinem Laufer.
W. Die Dame, auf das vierte Feld des Thurnes
von ihrem König, und gewinnt alsdann das Spiel.

Dritte Veränderung
des dritten Spiels,
welche sich bey dem zehenden Zuge anfänget.

10.

Schwarz. Der König rochet auf die Seite
von seiner Dame.
Weiß. Der König rochet zur Seite seines Thurnes.

11.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs,
ein Schritt.
W. Der Springer von der Dame, auf das zwey-
te Feld seiner Dame.

12.

Sw. Der Bauer von dem Springer des Kö-
nigs, zwey Schritt.
W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte
Feld ihres Königs.

13.

Sw. Der Thurn von der Dame, auf das Feld
des Springers von ihrem König.

W. Der Bauer des Springers von der Dame, zwey Schritt.

r4.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.
W. Der Bauer von dem Thurn der Dame, zwey Schritt. (a)

f5.

Sw. Der Laufer nimmt den Springer.
W. Die Dame nimmt den Laufer wieder.

f6.

Sw. Der Bauer von dem Springer des Königs, ein Schritt.
W. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Königs.

f7.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.
W. Der Bauer des Thurns von der Dame, ein Schritt.

(a) Wann der König hinter zwey oder drey Bauern stehet, welche noch nicht gespielet haben, und euer Gegentheil sie angreift, um sie von einander zu trennen, und durch dieses Mittel zu enterem König eine Oefnung zu machen, so muß man sich hüten, keinen davon zu ziehen, es sey denn, daß ihr darzu gezwungen seyd. Dieß wäre zum Exempel sehr übel gespielet, wenn ihr den Bauer von dem Thurn eures Königs auf seinen Laufer ziehen wolltet; indem er auf solche Weise den Angrif über euch gewänne, weil er mit seinem Laufer euern Springer nimmt, und hernach eine Oefnung bey enrem König macht, indem er den Bauer des Springers von seinem König ziehet, dieses würde euch alsdann den Verlust des Spiels zuwege bringen.

18.

Sw. Der Laufer, auf das zweyte Feld des Laufers von seiner Dame.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

19.

Sw. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt,

W. Der Thurn des Königs, auf das Feld des Springers von seiner Dame.

20.

Sw Der Thurn des Königs, auf sein viertes Feld.

W. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

21.

Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt.

W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.

22.

Sw. Der Springer des Königs, auf das Feld von seinem König.

W. Der Bauer des Springers von der Dame, ein Schritt.

23.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer.

W. Der Thurn des Königs nimmt den Bauer wieder.

24.

Sw. Der Bauer von dem Thurn der Dame, ein Schritt.

W. Der Thurn des Königs, auf das vierte Feld des Springers von seiner Dame.

25.

Sw. Der Bauer vom Laufer des Königs, ein Schritt.

W. Der Laufer des Königs nimmt den Bauer von dem Thurn der Dame.

26.

Sw. Der Bauer nimmt den Laufer wieder.

W. Die Dame nimmt den Bauer wieder, und giebt Schach.

27.

Sw. Der König ziehet sich zurück.

W. Die Dame giebt Schach.

28.

Sw. Der Springer bedeckt das Schach.

W. Der Bauer von dem Thurn der Dame, ein Schritt.

29.

Sw. Der König, auf das zweyte Feld seiner Dame.

W. Die Dame nimmt den Bauer von der schwarzen Dame, und giebt Schach.

30.

Sw. Der König ziehet sich zurück.

W. Der Bauer von dem Thurn der Dame, ein Schritt; nnd durch unterschiedliche Mittel gewinnt er ziemlich anscheinender Weise das Spiel, ohne weiter zu gehen.

Viertes Spiel,

Worinnen zwey Veränderungen vorkommen, die erste, bey dem fünfften, und die andere bey dem sechsten Zuge.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs, zwey Schritt.
Weiß. Auf die nehmliche Art.

2.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt. (a)
W. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt.

3.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer.
W. Die Dame nimmt den Bauer wieder.

4. Sw.

(a) Es ist augenscheinlicher Weise übel gespielet, wenn man bey dem zweyten Zuge diesen Bauer spielet, es seye dann, daß man mit Stümpern zu thun habe, weil, wann ihr den Bauer von eurer Dame zwey Schritt ziehet, so verlieret er ohne allen Zweifel den Angrif auf euch, und wahrscheinlicher Weise auch das Spiel; denn wann einmahl der Vortheil des Anzuges verlohren, so gewinnet man selbigen mit einem guten Spieler nicht leicht wieder. Es ist wahr, daß wann ihr versäumet den Bauer zu ziehen, von welchem ich erst geredet habe, so würde er auch euer ganzes Spiel mit seinen Bauren einschliessen.

4.
Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt. (b)
W. Der Bauer von dem Laufer des Königs, zwey Schritt.

5.
Sw, Der Bauer des Laufers von dem König, zwey Schritt. (c)
W. Der Bauer des Königs, ein Schritt. (d)

6. Sw.

(b) Wann er an statt diesen Bauern, den Springer des Königs auf das zweyte Feld von seinem König gespielet hätte, so müßtet ihr in diesem Fall, mit dem Bauer eueres Königs hervor rücken, um ihm hernach durch den Bauer von dem Laufer eueres Königs zu unterstützen.

(c) Wann er, statt diesen Bauer zu spielen, den Laufer von seiner Dame auf das dritte Feld seines Königs gespielet hätte, so erfordert euer Spiel, den Laufer eures Königs auf das dritte Feld von seiner Dame zu stehen, alsdenn wäre die Lage des Spieles derjenigen von dem sechsten Zuge des zweyten Spieles vollkommen gleichförmig gewesen. Sehet hierüber pag. 44. Wann er aber eure Dame mit dem Bauer des Laufers von seiner Dame angegriffen hätte, so würde er hernach das Spiel verlieren, weil der Bauer, so die Vorwacht, von denen die auf der Seite seiner Dame sind, ausmachet, zuruck bleibet. Sehet deswegen die Anmerkung (l.) bey dem achtzehenden Zuge von dem dritten Spiel pag. 63. Eine Veränderung bey dem fünften Zuge dieses Spiels, wird euch die Sache noch deutlicher in ihr Licht stellen.

(d) Es ist eine Haupt-Regel, daß man NB. vermeiden soll, den Bauer von euerm König gegen den Bauer des Laufers von dem König euers Feindes zu verwechseln, es sey dann, daß ihr durch andere Zufälle, welche sich bisweilen in der Gegenwehr, aber selten bey dem Angrif herfür thun, dazu gezwungen werdet. Es

ist

6.

Sw. Der Bauer von der Dame, ein Schritt. (e.)
W. Die Dame, auf das zweyte Feld des Laufers von ihrem König.

7.

Sw. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Königs.
W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld seines Laufers.

8.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.
W. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld von seiner Dame.

9.

Sw. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld des Laufers von seiner Dame.

W.

---

ist gut, wenn ihr die nemliche Regel gleichfalls in Ansehung des Bauers von eurer Dame gegen den Bauer des Laufers der seinigen beobachtet; indem es gewiß ist, (wie ich schon anderswo angemerket,) daß der Bauer des Königs, und der von der Dame, besser als ein jeder anderer Bauer sind; weil, indem sie den Mittelpunkt des Schachbrets inne haben, sie desto besser verhindern, daß die Steine eurer Gegenparthey nicht auf euch eindringen können.

(e) Wann er, an statt den Bauer zu spielen, den Bauer von euerm König genommen hätte, so müßt ihr bey diesen Umständen seine Dame, und hernach den Bauer nehmen, dann wann ihr ihn zu rochen verhindert, so behaltet ihr den Angrif auf ihn, und folglich den Vortheil des Spiels. Sollte er aber seine Dame, auf das zweyte Feld seines Laufers spielen, so wird hiervon eine zweyte Veränderung über diesen sechsten Zug, von der Folge des Spiels euch Nachricht geben.

W. Der Bauer von dem Laufer der Dame, ein Schritt.

10.

Sw. Die Dame, auf das dritte Feld ihres Springers.

W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld seines Königs.

11.

Sw. Der Laufer des Königs nimmt den Springer.

W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder. (f)

12.

Sw. Der Springer des Königs, auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Laufer des Königs, auf das zweyte Feld seiner Dame.

13.

Sw. Der König rochet auf die Seite seines Thurns.

W. Der Bauer vor dem Thurn des Königs, ein Schritt.

14.

Sw. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Laufers. (g)

15. W.

(f) Wann man zwey besondere Haufen Bauern hat, welche von dem Mittelpunkt abgesondert sind, so muß man allezeit trachten, denjenigen, welcher am stärksten ist, zu vermehren. So ihr aber zwey Bauern in der Mitte habt, so müßt ihr deren daselbst so viel zu einander zu bringen suchen, als euch möglich seyn wird, indeme ich schon angemerket, daß die Bauern von dem Mittelpunct, die besten und stärksten sind; Dieser Bericht mag euch zur Haupt-Regel dienen.

(g) Weil seine Dame an dem Ort, wo sie sich befindet, ihm zu nichts nützlich ist, so ziehet er selbe zurück, einen Bauern Platz zu machen, und sie auf euch zu ziehen.

W. Der Bauer des Springers von dem König, zwey Schritt.

15.

Sw. Der Bauer von dem Springer des Königs, ein Schritt.

W. Der Bauer von dem Springer des Königs, ein Schritt. (h)

16.

Sw. Der Bauer von dem Springer der Dame, ein Schritt.

W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Laufers.

17.

Sw. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.

W. Der König rochet zur Seite seiner Dame, (i)

18. Sw

(h) Ihr spielet diesen Bauer, um sein Spiel desto mehr zu verwirren. Der Bauer von dem Thurn euers Königs, welcher ihm alsdann nachfolgen soll, wird alle Zeit vermögend seyn, eine Oefnung zu seinem König zu machen, so bald, als eure Steine in Bereitschaft seyn werden, einen Angrif zu wagen; dieses ist, was er nicht mehr wird vermeiden können.

(i) Ihr rochet zur Seite eurer Dame, damit ihr euern Angrif zu eurer rechten Seite, desto ungehindert haben könnt; Wann ihr aber, an statt zu rochen, den Bauern nehmet, welcher euch angebotten wird, so würdet ihr sehr schlecht spielen, weil in diesem Fall der Bauer von seiner Dame, nebst dem von seinem Laufer, indem sie zusammen tretten, sich forne an der Spitze finden, und euern Steinen sehr hinderlich fallen würden. Ueber dis ist es selten vortheilhaft, dergleichen Bauern zu

18.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer.
W. Der Laufer nimmt den Bauer wieder.

19.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld des Laufers von seiner Dame.
W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt. (k)

20.

Sw. Der Springer nimmt den Laufer von dem König.
W. Der Thurn nimmt den Springer wieder.

21.

Sw. Der Laufer von der Dame, auf das zweyte Feld des Laufers von ihrem König. (l)
W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

22.

Sw. Der Bauer von dem Springer der Dame, ein Schritt. (m)

W.

---

nehmen, so euch anerbotten werden, weil man selbe nicht oft anbiethet, ohne daß man die Absicht hat, einigen Vortheil davon zu ziehen.

(k) Wann ihr den Springer mit dem Laufer eurer Dame genommen hättet, so würdet ihr in den Fehler verfallen seyn, den ihr erst vermieden habt, da ihr den Bauer, der euch angebotten war, nicht genommen habet.

(l) Er spielet diesen Laufer, um den Bauer von dem Springer seines Königs wieder zu ersetzen, im Fall daß er sollte genommen werden.

(m) Er spielet diesen Bauer, auf daß er den Springer, welcher euern König bedeckt, angreift, indem er nichts

W. Der Thurn von der Dame, auf das dritte Feld von dem Thurn seines Königs.

23.

Sw. Der Bauer des Springers von der Dame, ein Schritt.
W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.

24.

Sw. Der Laufer, auf das Feld seines Königs. (n)
W. Der Bauer von dem Thurn des Königs nimmt den Bauer.

25.

Sw. Der Laufer nimmt den Bauer wieder.
W. Der Thurn nimmt den Bauer von dem Thurn des schwarzen Königs.

26.

Sw. Der Laufer nimmt den Thurn wieder.
W. Der Thurn des Königs nimmt den Laufer.

27.

Sw. Der König nimmt den Thurn wieder.
W. Die Dame giebt Schach auf dem vierten Felde von dem Thurn ihres Königs.

28.

Sw. Der König auf das erste oder dritte Feld seines Springers.
W. Die Dame giebt Schachmatt. (o)

---

nichts bessers thun kan; hätte er aber euern Bauern genommen, so würde er gleichfalls verlieren.

(n) Wann er, an statt diesen Laufer zuruck zu ziehen, den Bauer nimmt, so verlieret er ebenfalls.

(o) Es ist zu merken, daß wann man dazu gelanget, mit zwey oder drey Bauern eine Oefnung bey dem König zu machen, so ist das Spiel nothwendiger Weise gewonnen.

Erste Veränderung
des vierten Spiels,
welche sich bey dem fünften Zuge anfänget.

5.

Schwarz. Der Bauer des Laufers von der Dame, ein Schritt.
Weiß. Der Laufer des Königs giebt Schach.

6.

Sw. Der Laufer bedeckt das Schach.
W. Der Laufer nimmt den Laufer.

7.

Sw. Die Dame nimmt den Laufer wieder.
W. Die Dame, auf ihr drittes Feld.

8.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Laufers.
W. Der Bauer von dem Laufer der Dame, zwey Schritt.

9.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld des Springers der weissen Dame.
W. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Königs.

10.

Sw. Der Laufer des Königs, auf das zweyte Feld seines Königs.
W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Laufers.

11.

Sw. Der Laufer des Königs auf sein drittes Feld.
W. Der

W. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld von der schwarzen Dame.

12.

Sw. Der Springer von der Dame nimmt den Springer. (a)

W. Der Bauer des Königs nimmt den Springer wieder. (b)

13.

Sw. Der Springer, auf das zweyte Feld von seinem König.

W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Laufer.

14.

Sw. Der König rochet auf die Seite seines Thurns.

W. Die Dame, auf ihr drittes Feld.

15.

Sw. Der Thurn des Königs, auf das Feld seines Königs.

W. Der König, auf das zweyte Feld seines Laufers. (c)

(a) Durch dieses Wechseln setzet er den Bauer seiner Dame vor dem Angrif eurer Thürne in Sicherheit, indessen soll der Bauer von eurem König, wider Willen euers Feindes, dennoch das Spiel gewinnen.

(b) Wann ihr, an statt mit dem Bauer eures Königs wieder zu nehmen, mit dem Bauer von dem Laufer eurer Dame wieder genommen hättet, so wäre er allezeit vermögend gewesen, eure Bauren von einander zu trennen, indem er den Bauer des Laufers von seinem König, auf den Bauer von euerem König ziehet, dieses würde unfehlbar, die Zertrennung von euren Bauern verursachet haben.

(c) Es ist zuweilen besser, den König zu spielen, als zu rochen, weil man den Angrif der Bauern, um so viel

16.

Sw. Der Springer, auf das vierte Feld des Laufers von seinem König.
W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, zwey Schritt.

17.

Sw, Der Springer auf das vierte Feld von der weissen Dame.
W. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Königs.

18.

Sw. Der Springer nimmt den Springer.
W. Der König nimmt den Springer wieder.

19.

Sw. Der Laufer nimmt den Bauer des Springers von der Dame.
W. Der Thurn von der Dame greift den Laufer an.

20.

Sw. Der Laufer ziehet sich zuruck, auf sein drittes Feld.
W. Der Bauer von dem Springer des Königs, zwey Schritt.

21. Sw.

---

viel desto gelegener auf dieser Seite einrichten kan. Wann ihr im übrigen bey gegenwärtiger Gelegenheit, zur Seite eurer Dame gerochet hättet, so würde der feindliche Laufer, dessen Linie ganz offen stehet, euch sehr hinderlich gefallen seyn. Man muß indessen sich zur Regel dienen lassen, wann man seinen König spielet, daß man selbigen jederzeit auf ein Ort oder Linie stelle, worauf euer Gegentheil einen Bauer stehen hat; weil euer König durch dieses Mittel von dem heimlichen Hinterhalt der Thürne desto besser gesichert ist.

21.

Sw. Der Bauer von dem Springer des Königs, ein Schritt.

W. Auf die nemliche Art.

22.

Sw. Der Laufer, auf das zweyte Feld des Springers von seinem König.

W. Der Bauer von dem Thurn des Königs, ein Schritt.

23.

Sw. Der Thurn des Königs, auf das zweyte Feld seines Königs.

W. Der Thurn des Königs, auf sein viertes Feld.

24.

Sw. Der Thurn von der Dame, auf das Feld ihres Königs.

W. Der Laufer, auf das zweyte Feld von seiner Dame.

25.

Sw. Der Thurn des Königs, auf das vierte Feld von dem weissen König.

W. Der Bauer von dem Thurn, nimmt den Bauer.

26.

Sw. Der Bauer von dem Thurn, nimmt den Bauer wieder.

W. Der Thurn von der Dame, auf das Feld von dem Thurn ihres Königs.

27.

Sw. Der Bauer von dem Springer der Dame, zwey Schritt.

W. Der Laufer, auf das dritte Feld des Laufers von seiner Dame.

28.

Sw. Der Thurn giebt Schach.

W. Der König, auf das zweyte Feld seines Laufers.

29.

Sw. Der Thurn nimmt die Dame.
W. Der Thurn giebt Schach auf dem Felde von dem Thurn des schwarzen Königs, und den Zug hernach Schachmatt.

Zweyte Veränderung
des vierten Spiels,
welche sich bey dem sechsten Zuge anfänget.

6.

Schwarz. Die Dame, auf das zweyte Feld ihres Laufers.
Weiß. Der Laufer des Königs, auf das vierte Feld von dem Laufer seiner Dame.

7.

Sw. Der Bauer von der Dame nimmt den Bauer.
W. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

8.

Sw. Der Bauer von dem Laufer der Dame, ein Schritt.
W. Die Dame, auf das vierte Frld von der schwarzen Dame.

9.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld seines Laufers.
W. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Laufer.

10.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das vierte Feld des Springers von der weissen Dame.
W. Die Dame, auf ihr Feld.

11.

Sw. Der Bauer von dem Thurn der Dame, ein Schritt.
W. Der Bauer von dem Thurn der Dame, zwey Schritt.

12.

Sw. Der Springer des Königs, auf das zweyte Feld von seinem König.
W. Der König rochet.

13.

Sw. Der Bauer von dem Springer des Königs, ein Schritt.
W. Der laufer von der Dame, auf das vierte Feld des Springers von dem schwarzen König.

14.

Sw. Der laufer des Königs auf das zweyte Feld von seinem Springer.
W. Der laufer von der Dame, auf das dritte Feld des laufers von dem schwarzen König.

15.

Sw. Der Springer von dem König, auf sein Feld.
W. Der laufer von der Dame nimmt den laufer.

16.

Sw. Die Dame nimmt den laufer wieder.
W. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld des Springers von dem schwarzen König.

17.

Sw. Der Springer des Königs, auf das dritte Feld von seinem Thurn.
W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld ihres laufers.

18.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld ihres laufers.
W. Die Dame, auf das vierte Feld des schwarzen Dame.

19.

Sw. Der Springer von der Dame, auf das zweyte Feld ihres Königs.
W. Die Dame, auf das dritte Feld der schwarzen Dame.

20.

Sw. Der Laufer von der Dame, auf das zweyte Feld seiner Dame.
W. Der Bauer des Königs, ein Schritt.

21.

Sw. Der Laufer von der Dame, auf sein drittes Feld.
W. Der Thurn von der Dame, auf das Feld seiner Dame.

22.

Sw. Der Springer des Königs, auf das vierte Feld des Springers von dem weissen König.
W. Die Dame giebt Schach auf dem zweyten Felde der schwarzen Dame.

23.

Sw. Der Laufer nimmt die Dame.
W. Der Bauer nimmt den Laufer wieder und giebt Schach.

24.

Sw. Der König, auf das Feld seiner Dame.
W. Der Springer giebt Schachmatt auf dem dritten Felde des schwarzen Königs.

Ohneracht daß diese Veränderung auf unterschiedliche Art kan gespielet werden, so muß dennoch der schwarze allezeit verlieren, wann ihr wohl in Obacht nehmet, daß der Laufer von euerm König keine Versperrung leidet.

Mitten unter Lust und Lachen
Kan der Tod uns Schachmatt machen.

Anhang
zum vierten Spiel,
Worinnen gezeiget wird, daß, wenn man den Angrif über den Feind hat, es nicht vortheilhaft sey, den Bauer von dem Laufer der Dame bey dem zweyten Zuge zu ziehen.

1.

Schwarz. Der Bauer des Königs, zwey Schritt.
Weiß. Auf die nehmliche Art.

2.

Sw. Der Bauer von dem Laufer der Dame, ein Schritt.
W. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt.

3.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer.
W. Die Dame nimmt den Bauer wieder.

4.

Sw. Der Bauer von der Dame, zwey Schritt.
W. Der Bauer nimmt den Bauer.

5.

Sw. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.
W. Der Bauer von dem Laufer der Dame, zwey Schritt.

6.

Sw. Der Laufer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Königs.
W. Der Bauer nimmt den Bauer.

7.

Sw. Die Dame nimmt den Bauer wieder.
W. Die Dame nimmt die Dame.

8. Sw

8.

Sw. Der Laufer nimmt die Dame wieder.
W. Der Springer von der Dame, auf das dritte Feld ihres Laufers.

Ohne weiter zu gehen, so überlasse ich allen verständigen Spielern, aus gegenwärtiger Lage des Spieles zu urtheilen, ob der Schwarze etwas mit seinem Angriff gewonnen habe.

Merkwürdige Historien,

welche sich bey dem Schachspiel zugetragen.

Ein junger Araber, der noch unter väterlicher Gewalt stunde, hatte, nachdem er das Schachspiel gelernet, sich so sehr darein verliebet, daß er alle seine andere Geschäfte hintan setzte, und nichts thate als Schach spielen. Sein Vater, der ihn darüber, wiewohl unfruchtbarer Weise oft gestraft hatte, gerieth deßfalls in so heftigen Zorn, daß er ihn tod schlagen wolte. Der Sohn bath ihn kniend um Verzeihung, und stellete ihm vor, daß dieses Spiel viel nüzlicher wäre, als man wohl dächte; jedoch wollte er nicht mehr spielen. Nachdem sich der Vater in seinem Zorn ein wenig gemäßiget hatte, fragte er den Sohn: Kan auch wohl ein solches Spiel zu etwas anders nüzlich seyn, als den Müßiggängern die Zeit zu vertreiben? Nein! mein Vater, antwortete der Sohn: dieses Spiel lernet mir ganz andere Sachen, die mir künftig nüzlich seyn können. Wie so, sagte der Vater? Gesetzt, ich müste für die Wohlfarth meines Vaterlandes in Krieg gehen, versetzte ihm der Sohn, so lernet mir dieses Spiel, wie ich mich geschickt und vortheilhaft wehren soll. Gesetzt auch, ich sollte auf

Ret-

Reisen gehen, und ich hätte das Unglück von Spitzbuben angegriffen zu werden, so würde ich besser, als ein anderer, ihren Händen zu entgehen wissen. Das magst du dir wohl einbilden, sagte ihm der Vater, und wie sollte diß möglich seyn? Der Sohn antwortete dem Vater: ich will mich lassen auf die Probe setzen. Einige Zeit hernach schickte ihn der Vater auf eine Reise, gab ihm ein Pferd und viel Geld mit, um Waaren einzukauffen. Da er nun auf dem Weege begriffen war, so schickte ihm der Vater vier Mann nach, die ihn bestehlen sollten. Der Sohn, der sich denn auf dem Wege angegriffen findet, überlässet den Dieben sein Pferd, und flüchtet sich durch Gebüsche hinter eine Mauer. Da er sich nun in Sicherheit sahe, setzte er seine Reise fort, und erkaufte die von seinem Vater ihm vorgeschriebene Waaren. Als er nun wieder nach Hause kam, so fragte ihn sein Vater, ob ihm nichts Widriges begegnet wäre? Er sagte, daß er von vier Spitzbuben seye angegriffen worden, und daß er sich augenblicklich eines Mittels besonnen hätte, dessen er sich sonst im Schachspiel bedienete. Und was war denn diß für ein Mittel? fragte ihn der Vater. Dieses: sagte der Sohn, daß ich, als ich mich in Gefahr sahe, den Räubern lieber mein Pferd, als mein Leben und euer Geld aufopferte, gleichwie ich im Schachspiel auch thue, allwo ich lieber meinen Springer, als meine Dame, oder den König gar verliere. Diese Antwort gefiel dem Vater so wohl, daß er von der Stund an das Schachspiel selbst lernete. Diese Historie klinget im Arabischen desto nachdrücklicher und angenehmer, weil der Stein, den wir nach unserer Sprache im Schachspiel, Springer nennen, in der Arabischen, just Pferd benennet wird.

Ein gewisser Mahomet, König in Grenada, hatte einen Bruder Abul verschiedene Jahre in einem harten Gefängniß gehalten, und zwar wegen eines Aufstandes, dessen dieser Prinz, als das Haupt, beschuldiget wurde. Nachdem endlich Mahomet sich auf dem Todbette befand, sandte er einen Scharfrichter nach dem Gefängniß, um den Kopf seines Bruders abholen zu lassen, dann so war dieser Barbarn ihr Gebrauch, damit ja Abul nicht etwann seinrm Sohne, nach seinem Tode, nach der Cron streben möchte, denn er wuste, daß der Pöbel seinem Bruder sehr geneigt war. Der Abgesandte des Todes kam also in dem Schloß zwey Meilen von Grenada an, als welches das Gefängniß dieses unglücklichen Prinzens war, und fande ihn in dem Schachspiel begriffen. Nachdem er ihm das Todes-Urtheil gewiesen, machte er sich zurecht, solches ins Werk zu richten. Der Prinz suchte alle Beredsamkeit herfür, nur noch zwey Stunden Frist zu haben, allein er konnte solches nicht erlangen, denn der Scharfrichter war unerbittlich. Es bate sich also der Prinz nur noch so viel Zeit aus, biß das Spiel zum Ende seyn würde, welches ihm endlich doch zugestanden wurde. Es ist leicht zu ermessen, daß der Prinz nicht sonderlich wird geeilet haben, das Spiel zum Ende zu bringen, da man ohnedem weiß, daß man sich damit länger, als in sonst einem Spiel aufhalten kan. Er gewann auch würklich so viel Zeit, biß er den Pöbel aus Grenada ankommen sahe, der ihm seines Bruders Tod und seine Erhebung zum Thron angekündiget. Dergestalt, daß dieser wenige Aufschub der Zeit, und das Schachspiel, ihn aus dem Gefängniß und aus dem Rachen des Todes gezogen, ja gar auf den Thron gesetzet hat.

* * *

Das

Das Verkehren im Bretspiel.

Dieser Nahme ist theils aus dem Erfolg hergenommen, der sich bißweilen bey dem besten Anschein des Spiels ereignet, da ein unvermutheter unglücklicher Wurf die ganze Stellung desselben verändert; theils scheinet er noch besser daher zu leiten, daß der Spieler nicht vor sich hin, sondern auf des Gegenübersitzenden Seite, die Steine, von der rechten zur linken Hand einspielet. Aufmerksamkeit, Vorsicht, und Bedachtsamkeit machen hierbey das meiste aus; doch wird die etwas längere Weile, die zu Ausmachung eines Spiels erfordert wird, durch die vielen angenehmen Veränderungen denn Liebhaber genugsam vergolten. Es ist eine Art der Belustigungen bey Leuten, die sich gerne im Denken üben, und überall ihren Witz nach Regeln, zeigen wollen.

Die Spieler pflegen beym Anfang des Spiels sich zu vergleichen, ob sie mit 5. blossen Steinen, oder nur 5. Bänden angehen wollen. Das erstere bedeutet, daß man 5. einzelne Steine vom Hause oder Mahl haben muß, ehe man zu einem Band gelangen kan. Durch das andere wird verstanden, daß ausser 5. Bänden, keine mehrere gemacht werden

sollen

sollen, weil eine jede mehrere sonsten geschlagen wird. Bißweilen bedinget man unter einander 6. und mehr Bände, und bindet, wenn man kan und will, wenn gleich keine 5. Blossen vom Hause zugegen.

I. Setzung der Steine.

Bey dem Anfang, setzt jeder 15. Steine an seines Gegners Seite auf das erste Feld, so an der linken Hand desselben ist, und dieser richtet seinen Satz eben so, gegen des andern linke Hand. Beede spielen sodann ihre Steine nach eines jeden Seite herüber, und machen hierauf die Bände. Geschiehet z. E. der Wurff, daß 5. oder 4. oder sonst in ungerader Zahl, Augen vorhanden: so setzt man mit Steinen vom Hause auf beyder Seite, und zehlet von dem ersten ledigen Felde; oder setzt einen Stein vom Hause auf IX. oder, wie man sonst ungleiche Augen geworffen. Werden zwey gleiche geworffen, so werden sie 4-mahl gesetzet, und man kan, wenn z. E. zwey fünfe geworffen sind, 4. mahl 5. setzen, und mit 1. 2. 3. oder 4. Steinen so fortspielen, als man seinen Vortheil bemerket, um entweder die Hucke, (oder das Eck) an des Gegenspielers Seite rechter Hand, zu Machung eines Bands zu gewinnen, oder sonst 2--3 von seinen Steinen, zu schlagen. Doch ist dieses im Anfang nicht so gar gewöhnlich, wo sich nicht ein Hinterhalt von eigenen Steinen zeiget, oder schon ein- und anderer Band vorhanden, daß der andere durch Schlagen aufgehalten werden könne.

Alle Augen sind indessen, wie sie der Wurf giebt, zu setzen, es wäre dann, daß man keine Steine zu setzen hätte, wie in folgendem Fall geschehen kan. Es wirft

Cajus

Cajus anfangs 5. und 1. er setzt hierauf mit einem Stein vom Hause auf 6: Wirft er hernach zwo Sechse, so kan er nicht setzen, so wenig, als er es thun kan, wenn er aus dem Bret geschlagen worden wäre. (Siehe unten.) Ein fürsichtiger Spieler setzt anfangs nicht viel blosse Steine, weilen, wenn der andere gern schläget, und hierbey in etwas Glücke hat er Mühe haben würde, wieder einwerffen zu können; der andere aber einen Band nach dem andern machen, und aus Furcht doppelt zu verliehren, an diesen einzeln doch verlohren geben müste.*

II. Von Bänden, und wie sie zu machen.

Zwey oder mehrere Steine eines Spielers, die in ein Feld zusammen gesetzet werden, haben den Nahmen, eines Bands.

Auf des Gegen-Spielers Seite kan man mit seinen Steinen keinen Band machen, ausser an dem Hucke auf dessen rechter Hand, und wird dieser Huck, als 11. vom Hause, oder Mahl gerechnet.

Vornemlich hat man darauf zu sehen, daß man in dem Hucke des Gegners einen Band mache, oder mehrere Steine auf einander setze, damit man, wann daselbst

---

* Steine schlagen, herausschlagen, bedeutet: wo der eine Spieler, wenn er von seinen Steinen einige hinter des andern Steinen sehen hat, solche einzelne vorstehende abnehmen darf, und darnach Augen wirft, so, daß der andere wieder einwerfen, und, wenn dieser vorher, als er vom Mahl gespielet, 1 gezehlet hat, 2 werfen und zehlen muß. Diese herausgeschlagene Steine heissen, die Blossen.

selbst einmahl der Platz gewonnen, an seine Seite herüber desto ehender Bände machen könne.

An seiner Seite in des Brets beeden Theilen, gehet es an, seine Bände zu machen, und fährt man von der linken zur rechten Hand in dem andern Theil des Brets, mit denselben, wenn man sie nur so viel möglich zusammen hält, so lang fort, biß man zum Ausnehmen gelanget.

Indeme man nun an seiner Seite herüber, Bände machet: so wird das Feld, in welchem des Gegners aufgesetzte Steine stehen, eben so, als wenn solches nicht ledig wäre, mitgezehlet. Wenn Cajus zwo Eins werfen, und aus dem Hucke einen Band von seinen Steinen machen wollte, so würde es nicht statt finden.

Jeder hat seine Bände an seiner linken Hand bey einander zu halten, und rücket mit ihnen nicht weiter fort, biß er siehet, daß der andere viele blosse Steine hat, und zum Vortheil des also seine Stein zusammhaltenden nicht einwerfen kan. Ist aber dieser Fall da, so rücket man allgemach mit seinen Bänden fort, doch, daß allezeit 2-3. Steine zum Hinterhalt, um des Gegners Steine zu schlagen, aufbehalten werden. Ist hingegen kein Hinterhalt und sind nur blosse Steine da: so bricht man einen und andern der hintersten Bände, damit, wenn der andere schlagen muß, wieder frische Steine vom Mahl auszuspielen, erhalten werden, und schicklich hinter des andern blosse Steine, um solche zu schlagen, zu stehen kommen mögen.

Ist das Spiel auf des andern Seite vortheilhaft, und stehen seine Bände zusammen: so hütet sich der Spieler sehr genau, daß wenn er alle seine Steine herüber habe, er keinen blossen setze, sondern seine Bände zusammen halte, und immer an der rechten Hand im andern Theil des Brets damit fortrücke, damit, wenn von des Gegners Steinen einer oder der andere hinter des Spielers Steinen stehe, keine blosse seiner Steine geschlagen werden können; indem es öfters kommet, daß man doch, wenn man auch alle seine Steine, fast biß auf einen, heraus genommen, verliehren kan. Zeigt sich der Fall, daß man, wenn der andere viele blosse hat, doppelt gewinnen könnte, so pflegt man ihm zum Einwerffen Platz zu machen, damit, wo er nicht über die Bände gelangen kan, er mehr blosse von Hause setze, oder einen und mehrere von seinen Bänden aufbrechen müsse. Hiebey sucht man allezeit 2--3. blosse von seinen Steinen zum Hinterhalt, um ihn schlagen zu können, zu behalten, damit er also mehr, als er einwerffen kan, blosse Steine bekomme. Doch ist darauf zu sehen, daß man Platz haben möge, mit seinen Steinen fortzurücken. Ergiebt sich in der Fortrückung der Bände sobald kein Vortheil: so werden sie besser an der linken Hand behalten, und sucht man nur, wie man viele blosse Steine des Gegners schlagen, und ihn aus dem Bret setzen könne. Er ist dadurch verhindert, daß er nicht eher mitspielen kan, bis ihm ein Raum von dem andern gemacht worden, da dieser indessen ein festes Spiel sich gemachet.

III. Was es heisse, aus dem Bret schlagen, oder den andern zum Junker machen.

Wenn Cajus an seiner linken Hand 3. Bände stehen hat, und Sempronius drey oder mehr blosse Steine hat: so kan Sempronius nicht eher einen werfen, biß Cajus weiter fortgerücket, oder eine von Cajus Bänden zerbrochen worden. Diese Stellung des Spiels giebt zu erkennen, daß Sempronius mehr blosse oder herausgeschlagene Steine, als ledige Felder hat, worauf er wieder einwerfen könnte. Und deswegen heist er aus dem Bret geschlagen, oder zum Junker gemacht.

Aus dem obigen kan man leicht erkennen, daß, wenn man etliche blosse von seinen herausgeschlagenen Steinen hat, man sonst nicht eher fortspielen könne, biß dieselbe wieder zur Stelle gebracht worden. Dieses aber ist das gewöhnliche so genannte Einwerfen.

IV. Das Einwerfen der blossen.

Dieses Einwerfen der blossen setzt also voraus, daß ledige Felder da seyn müssen; denn, wenn der andere Bände stehen hat, kan ich von meinen Steinen nicht einen hinsetzen, und überdiß muß ich nicht weniger ledige Felder, als blosse haben, ausserdeme ich so lang mit dem Fortspielen warten müste, biß der andere mit seinen Bänden fortgerücket, und mit Raum zum Spielen gemacht hätte.

Wenn nun Cajus, 1. 2. oder mehr seiner Steine auf Sempronii Mahl-Ort stehen hat, so darf er, wo er zwey wirft, nicht darauf setzen, oder einwer-

fen

fen. Wirft er 2. und 1. so kan er 1. nicht einsetzen. Wo aber Sempronius einen und mehr einzelne Steine auf des Cajus Einwurfs-Platz stehen hat, kan dieser, wo er dieselben trift, einsetzen und schlagen, und ist nach dem Recht des Spiels hierzu so verbunden, daß er es auch mit seinem Nachtheil thun müste. Nicht weniger, wenn Sempronius ein fest Spiel und seine Bande beysammen hat, und also selbige nicht gerne verwerfen mögte, oder, um gedoppelt zu gewinnen, mit seinen Steinen, um die wenigen zu schlagen, einen Hinterhalt suchet: so setzt er nur einen oder mehr einzelne in Caji Einwurfs-Platz, und, wenn Cajus ein- und andere blosse einzuwerfen hat; so stehet es in der Willkühr des letztern nicht, ob er, wenn er Augen darnach wirft, einsetzen wolle, sondern er ist, alles, was er trift, nach den Spiel-Regeln zu setzen, verbunden.

V. Wie das Spiel einzeln verlohren werde.

Versiehet es Caius anfangs, indeme er viel blosse setzet, die Sempronius, der gerne schläget, so lang verfolgt und herausschläget, biß er einen Band nach dem andern macht; so verliehrt Cajus sein Spiel einzeln, weil er an seiner Seite herüber keinen Band hat. Bemerkt er dieses, so kan er, weil er ungewiß ist, ob er es erhalten mögte, das Spiel annoch zur rechter Zeit verlohren geben. So bald er aber einen Band an seiner Seite hat, so geht es ihme ohne Sempronii Willen nicht an, sondern er muß das Spiel aushalten, da er es mit wenigerer Mühe einzein hätte verlieren können. Es ist noch eine Art, dieses einzeln, Verliehrens, wenn der eine alle seine Steine in dem Theil des Brets an seiner

rechten Hand herüber hat, daß er dieselbe ausnehmen kan. Doch muß solches, so, wie und nachdeme er wirft, beschehen, und allezeit ein Stein gesetzet werden. Derjenige also, so am ersten seine Steine herausgenommen, hat gewonnen, und der andere einzeln verlohren.

VI. Das Verkehren, so doppelt verspielt wird, oder das Jahn machen.

Der Arten, wie das Verkehren doppelt verspielet, oder zum Jahn (Jean) gemachet wird, sind verschiedene. Eine ist, wenn Sempronius seine Bände fest beysammen hat, daß Cajus über dieselbe nicht kommen kan, sondern einen blossen nach dem andern setzet, auch wohl 1. oder mehr von seinen Banden aufbrechen muß. Wo nun Sempronius mit seinem Hinterhalt des Cajus Steine so lang schläget, biß er so viel blosse bekommt, und kein lediges Feld einzuwerffen, und darauf zu setzen, mehr übrig hat: so heisset Cajus, in diesem Spiel, Jean, und hat doppelt verlohren; doch ist hiebey zu merken, daß Sempronius mit allen seinen Bänden aus des Cajus Einwurf-Ort fortgerückt seyn müsse. Eben so, kan Sempronius auch wohl Bände in des Cajus Einwurfs-Ort haben und doppelt gewinnen, wo Cajus, der auf dem Mahl einen oder mehr Steine stehen hat, 6. blosse kriegt; denn alsdann wird dieser wieder nicht einwerfen können. Es ist aber nicht genug, 6. oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6. oder mehr aus dem Bret, und also blosse seyn, oder die Merkzeichen in dem Einwerfungs-Platz mit Cajus Stei-nen also besetzt worden seyn, daß kein Einwerfen

mehr beschehen könne. Eine dritte Art ist, wenn man alle seine Steine auf dem letzten Ausnehmungs-Feld zusammen hinauf spielet, wo man auch keinen Stein nicht ausgenommen hat; doch muß das Glücke so viel beygetragen haben, daß man weder einen mehr, noch weniger geworfen, so, daß der eine oder mehr, recht darauf zu stehen gekommen, ausserdeme es nicht gilt, und man ausnehmen müste. Diese Art ist eine der kützlichsten, es wäre dann, daß man seine Bänder schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später als der andere, fertig zu werden, sähe; denn der, so ohne Ursache seine Bände brechen, und, um doppelt zu gewinnen aufspielen wollte, würde ein sehr unregelmäßiges und übles Spiel machen und sich selbst verursachen. Ist man nun mit allen seinen Steinen in dem Theil des Brets rechter Hand herüber: so nimmt man ordentlich, nachdem man geworfen, heraus, und der, so mit dem Ausnehmen am ersten fertig, und seine Steine heraus hat, heist der Gewinner, des einzeln, von dem andern verlohrnen Spiels.

VII. Das Ausnehmen der Steine.

Wer alle seine Steine in dem letzten Theil des Brets hat; kan dieselbe ausnehmen, und das Spiel zu Ende bringen. Es pflegt also zu geschehen: Werden ungleiche Augen geworfen, so darf man beyde oder einen ausnehmen, oder, wenn die Zahl nicht zu hoch, einen, oder beyde setzen, wie es am vortheilhaftesten seyn kan, und so darf man, wenn 2. gleiche, oder ein Doublette geworfen, 4 heraus nehmen. Hat nun Cajus z. E. 2. Bän-

de auf den beyden erstern Feldern im Ausnehmungs-Plaz stehen, und wirft 6 und 5. so ist ihm erlaubt, von jedem der beyden Bände einen heraus zu nehmen, und den andern in den Hucke zu setzen. Wirft er 2. gleiche, nemlich 2. sechse, so nimmt er die beyden letzten Bande, und also 4. Steine heraus. Ohne, daß man allemahl von dem hintersten anfange, darf man, wenn auf dem letzten Merkzeichen, z. E. 4. Steine stehen, (gesetzt, es wären mehr Bände oder Steine dahinten) und zwar Eins geworfen worden, die 4. Steine ausnehmen. Sind 4. Steine auf den neben anstehenden Merkzeichen, so kan man sie alle 4. in Huck setzen, oder 2. davon ausnehmen, und die 2. andern in das Eck bringen. Giebt aber der Wurf, wenn keine hinten weiters an stehen, 2. sechse, 2. viere, 2. drey, zwo zweye: so können sie alle 4. heraus genommmen werden.

Hat man 4. Steine auf der ersten Helfte stehen, und man wirft zwo 6. muß man die 4. Steine heraus nehmen; hat man nur einen Band von 2. Steinen darauf stehen, und man wirft eine 6. und eine 5. kan man die 6. heraus nehmen, die 5. aber muß man in die Ecke setzen, es sey dann, daß man auf dem folgenden Merck-Zeichen auch was stehen hat, so kan man auch die 5. davon heraus nehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merck-Zeichen 2. Bände stehen, so, daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwo 6. so nimmt man die 4. heraus, stehet aber noch ein Stein darauf, muß man doch 4. heraus nehmen, und einen bloß stehen lassen; man muß aber ausnehmen und setzen, wie

man

man wirft; als zum Exempel, ich hätte die 4. Bände auf den 4. letztern Merckzeichen stehen, so daß ich einen Stein von denen auf den ersten stehen hätte. Würfe ich nun 5. und 6: müste ich von dem ersten 2. Steine ausnehmen, und einen bloß stehen lassen; würfe ich zwo 6. oder zwo 5, nehme ich die 3. ersten Steine und noch einen von dem andern Bande, lasse von dem andern einen blossen stehen.

Hat man nur 2. Bände übrig von 4. Steinen, welche auf den beyden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwo 6. zwo 5. zwo 4. zwo 3. oder zwo 2. so nimmt man sie alle 4. aus; wirft man 1. und 2. kan man 2. von jedem Band einen, oder einen ausnehmen und den andern setzen; habe ich einen Band von 2. Steinen auf dem dritten, wiederum einen von 2. Steinen auf dem letzten Merckzeichen stehen, und ich werfe 6. 5. oder 4. und dabey eine 1. so kan ich 2. Steine, einen von dem ersten und den andern von dem letzten Band ausnehmen' oder ich kan auch von dem letzten Band einen ausnehmen, und den andern setzen; wo ich aber zwo 6. zwo 5. zwo 4. werfe, nehme ich sie alle 4. aus.

Die Belustigung dieses Spiels an sich, verdiente, daß ein geübter Kenner die dahin gehörige Regeln aus den Gründen der Arithmetic, Trigonometrie, und besonders der Lehre von den Logarithmis erläutern mögte. Es ist eines der vorzüglichsten, je weniger es Regeln hat, die doch so allgemein sind, daß sie auf unzehliche Fälle appliciret werden können. Es hat in grossen Handels-Städten, besonders seine erste Aufnahm unter Kaufleuthen gefunden,

und hat seinen Ursprung den Italienern zu danken, die ohnehin die Ehre unter vielen Nationen haben, die glücklichsten Erfinder der witzigen Spiele zu heissen. Man übet um so mehr alle Kräfte des Verstandes darinnen, als die Phantasie, oder die Willkühr der Spieler, oder eine Veränderung in der Art zu spielen, hier keinen Theil haben, sondern dieses Spiel noch immer in seiner ersten Gestalt sich angenehm machet, und seinen Kenner allezeit als einen denkenden und bedachtsamen Geist betrachten lässet.

Das Dammspiel.

Diese Art Spiele ist die scharfsinnigste, und hat, wie eine der besten Wissenschaften, solche gewisse Gründe, daß der Erfinder desselben selbst für einen der grösten Geister seiner Zeit, annoch von der klugen Welt gehalten wird. Wenn Könige und Prinzen, auch der hohe und vornehmste Adel, das Schachspiel durch ihren Beyfall so sehr in die Höhe gebracht, daß es den vördersten Rang einnimmt, und ein Königliches Spiel genennet wird: so ist dieses nicht weniger edel, und hat in gewissen Stücken vor dem Schachspiel in so weit den Vorzug, als man nicht so gar vieles mit einer lebhaften Einbildung sich zu schaffen machen darf, wenn man es rein und nach den Regeln spielen will. Seine Stärke besteht darinn, daß der Spieler bey gewissen Zügen die ganze Parthie seines Gegners, die er auszuführen gedenket, muthmassen, und auch wohl, als gewiß, bestimmen kan; und die Kunst, ordentliche Schlüsse zu machen, ist hier so ausnehmend in der Ubung, daß ein wahrer Kenner einen jeden Stein, den er ziehet, einen, wie den andern, biß zu dem letzten also erweißlich angeben kan, daß allemahl ein Zug in dem vorhergegangenen seinen Grund findet.

det. Das Schachspiel ermüdet Geist und Sinnen, und macht in einer anhaltenden Dauer verdrüßlich. Hier sind mehrere Veränderungen, und eine geschwindere Ausführung eines Schlusses zu bemerken. Es ist rnter allen Spiel-Belustigungen die unschuldigste, und bringet, da es so leicht keinen Affect in den Spielern erreget, eine solche aufmerksame Gedult, daß eine gewisse stille Reitzung die Kenner einnimmt, sowohl ihr eigenes, als des Mitspielenden Betragen und Geschicklichkeit zu überdenken, und offenbar die heimlichsten Wege zu suchen, einander von dem Bret zu bringen. Man findet in den Historien vieles von dessen Erfindung aufgezeichnet. Es ist bey den Morgenländern besonders in Achtung, und das witzige Athen, das zu seiner Zeit so vielen Völkern zur Nachahmung diente, hat es den Stoickern, die sonsten alle Spiele verbannet, gegeben, die es auf die Nachwelt fortgepflanzet. Unter den Gelehrten, bey dem Adel, der bey seinen Ergötzlichkeiten eine gewisse Eingezogenheit gerne beobachtet, war es lange Zeit in gröster Achtung, und behauptet noch heut zu Tage, den Rang fast überall, daß auch die strengsten Moralisten sich es als eine persönliche Zierde anrechnen, wenn sie in demselben wohl erfahren sind. Bey einer andern Gelegenheit wird eine nähere Ausführung von dem Ursprung, und der Uebung, die der Fleiß der Menschen daran gewendet, ein mehrers zu melden, seyn. So, wie es indessen dermahlen in Gebrauch von erhabenen Geistern gehalten werde, mag hier folgende Anleitung dienen. Noch diese Anmerkung wollen wir vorher anfügen, daß diejenigen nicht wohl irren, die den Nahmen desselben von dem Damm, oder einer

ner Wehre herleiten, da der Spieler immer seine Steine gegen des Andern Eingriff verwahret, sich in Vertheidigung zu erhalten bemühet, und beständig dem fremden einbrechenden Stein vorsetzet, daß dieser nicht anderst, als zum Nachtheil seiner hinter ihm stehenden Gehülffen eindringen möge. Es ist nur ein Gedanke eines zärtlichen Verehrers des schönen Geschlechts gewesen, der den Namen dieses Spiels von dem Wort Dames hergeleitet, als vor geraumen Jahren, besonders am Französischen Hof, zu Louis XIV. Zeiten, das Frauenzimmer mit den Cavaliers in Gesellschaften keine Parthie lieber aufgenommen hatte, als wenn diese Art zu spielen ihm vorgeschlagen worden.

Das Dammbret selbsten verdienet, um desto deutlicher die verschiedene Veränderungen, so wir beschreiben, zu verstehen, vor Augen gestellt zu werden. Es zeiget sich demjenigen, der die Steine vor sich liegen siehet, auf diese Weise.

	29		30		31		32
25		26		27		28	
	21		22		23		24
17		18		19		20	
	13		14		15		16
9		10		11		12	
	5		6		7		8
1		2		3		4	

Der, so die Steine gegen sich liegen siehet, kan sich deren Ziehung also vorstellen:

	4		3		2		1
8		7		6		5	
	12		11		10		9
16		15		14		13	
	20		19		18		17
24		23		22		21	
	28		27		26		25
32		31		30		29	

Die

Die Numero sind die Züge, die auf dem Bret gemacht werden. Damit diese leichter begriffen werden, so sollen nachfolgende Schematismi ein und andere Arten derselben darstellen, und wir wollen nur die Steine, so gewöhnlich, um die des Spielers und Gegenspielers zu unterscheiden, schwarz und weiß sind mit dem Buchstaben W. die weissen, und mit S. die schwarzen andeuten. Der kleine Buchstabe zeiget an, aus welcher Numero der Stein auf eine andere gerücket, oder, indem er einen an ihm stehenden Stein des Gegners geschlagen, in welche Numero er sodann versetzet worden.

Man pfleget im Spielen überhaupts folgende Ordnung zu halten:

1.) So, wie obige Tafel an die Hand giebt, muß das Dammbret mit den Steinen besetzt werden, daß N. 1. zur linken, und N. 4. zur rechten Seite stehe. Nach dieser Stellung lassen sich die unten angefügte Spiel-Veränderungen eigentlich erklären.

2.) Einige Gesellschaften ziehen durch das Looß, damit nicht ein Spieler, im Vor- oder Nachzug, dem andern einen Vortheil verrücken möchte. Mehrentheils bietet man dem Vornehmern die Ehre, den Angrif zu führen, an.

3.) Die Wohlanständigkeit lässet nicht gerne zu, einen Stein hin und her zu heben, und dadurch die Aufmerksamkeit des andern, der über den ganzen Plan eine freye Aussicht haben will, zu hindern. Da und dorten ist es eingeführet, daß, wenn ein Spieler einen Stein einmahl gehoben, er solchen fortrücken muß, weilen er vorher Zeit genug übrig gehabt, den Zug, den er thun sollte, zu machen.

4.) Das

4.) Das Schlagen der Steine ist, wenn ein schwarzer und weisser Stein so aneinander stehen, daß von jedes Spielers vorliegender Bret-Seite zu der des andern Spielers hinüber, der eine Stein, wenn er über den andern gehoben wird, in des Gegners leeres Feld, so mit dem Stein in der fortlauffenden Linie stehet, eingesetzt werden könne.* Wer diesen Vortheil, des Gegners Stein, der so nahe stehet, und weggenommen werden könnte, zu nehmen, übersiehet, dem wird sein eigener Stein, den er sich zum Nutzen über den andern hinüber heben und schlagen hätte können, entzogen, und, indem er nicht mehr im Bret seyn darf, mithin auch nicht über den andern Stein in das offene Feld durch den Schlag gesetzt wird: so heist dieser entzogene Stein ein geblasener Stein. Der Scherz guter Freunde, und sich am Stande gleicher Personen, pflegt, wenn dieses Blasen geschieht, einen sibilum, oder siffler zu gebrauchen, dadurch man die Unachtsamkeit seines Freundes, oder, daß er seine Gedanken bey dem Spiel nicht auf das, so er am ersten hätte thun sollen, gewendet habe, liebreich bestraffet. Da aber eben dieses Blasen der Steine öfters einigen Widerwillen unter Spielern verursachet, zumahl, wo solche um einen etwas hohen Werth gespielet: So ist dasselbe nicht allerdings gültig, indeme bißweilen ein geschickter Spieler mit gutem Bedacht 2, auch wohl 3. Stein freywillig hin giebt, um 4. andere seiner Gegner da-

* Weil der Stein über einen andern Stein des Gegners gehoben wird, und, nicht, wie im Fortrücken, so stille auf dem glatten Bret in das offene Feld des Feindes eingesetzet wird, sondern einigen lauten Schlag macht: so nennet man solches von daher, das Schlagen des Steines.

dadurch zu gewinnen, oder zu schlagen. Dahero in einigen Gesellschaften gewöhnlich ist, daß derjenige, so des Gegners Stein nicht da geschlagen, wo solches zu thun des Spiels Regul erfordert hätte, gehalten ist, das Spiel verlohren zu geben, um durch diese Straffe seine eigene Aufmerksamkeit zu ermuntern, oder ein vorsetzliches Uebersehen zu unterlassen. Ein des Spiels erfahrner Meister wird allemahl den Fall zu vermeiden suchen, wo ihme einer seiner Steine geblasen wird.

5.) Der, so seinen Stein an den Rand des Brets auf seines Gegners Seite spielet, daß er das Recht erlangt, einen Damm zu machen, besetzt selbsten diesen Stein mit einem andern gleicher Farbe. Die Klugheit räthet dem Spieler an, daß er diesen Platz, wo er Damm gemacht, nicht ohne Noth und ohne Vortheil verlasse; und da er zum Zeichen der Damm eben seinen Stein mit noch einem andern besetzet, und dadurch ein Recht erlanget hat, freyer damit im Spiel, als mit einem einzeln Stein umzugehen, so hütet er sich, diesen Damm ohnbesetzt herauszuziehen, damit nicht der Gegner solchen, als einen andern einzeln, halten, und aus dem Vortheil bringen möge.

6.) Wenn ausser zwey Personen, so eigentlich dieses Spiel angehen, noch eine dritte sich mit einfindet: so wechseln sie bey jedem Spiel also, daß einer von denen in voriger Parthie gewesenen Spieler aufstehet, den dritten einstehen lässet, und biß wieder an ihn die Ordnung kommt, König wird. Heben indeß die zwey spielende das Spiel auf, so pflegt jeder die Helffte einzulegen, und wann einer von dem andern die Revange auf ein ander Spiel verlanget: so legt

der Belangende so dann gedoppelt ein; wiewohl hierinn die Willkühr und Gewohnheit an verschiedenen Orten, ebenfasss Unterschied machen.

Wir gehen nunmehro zu den eigentlichen Regeln dieses Spiels, die sich überhaupts auf diese 2. Fälle beziehen. I. Wie mit 1. 2. 3. 4. 5. Damen verfahren, was für Angriffe und Vertheidigung geführet, und wie der Gegner in eine so genannte Falle gelocket werden könne. II. Wie es im Spielen mit vollen Steinen zu halten, die Gegners Steine gesperret, und einige andere Vortheile angewrndet werden mögen.

Der geneigte Leser wird die aus der Erfahrung genommene Art der Züge auf dem Bret, so, wie sie nach den Num. der obenstehenden Figur, als der Felder des Brets, leicht erkannt werden, mit seiner Aufmerksamkeit und Reducirung der Fälle auf Regeln selbst anzuwenden belieben.

I.

Einige Arten, so die Weise mit den Dammen geschickt zu verfahren, in sich enthalten.

1.
Mit zweyen Dammen eine zu sperren:

Standt:
S. Damm auf 29.
W. 2. Damm eine auf 25. die andere auf 18.

zug dann:

S.	29	a	26
W.	25	a	29
S.	26	a	30
W.	18	a	14
S.	30	a	27
W.	14	a	19
S.	27	a	31
W.	29	a	23

also ist die schwarze Damm versetzt auf 8. Züge.

2.

Zwey und Zwey Damme.

Standt:

S. 18. und 28.
W. 19. und 27.

zůg alsdann:

W. 27 a 23
S. 18 a 14
W. 19 a 10
S. 28 a 19
W. 10 a 13
S. 19 a 14
W. 13 a 17
S. 14 a 18

so ist die schwarze Dame versetzt auf 8. Zůg.

3.

Mit 2. und 3. Dammen.

Standt:

S. auf 25. und 26.
W. auf 17. 18. und 14.

zůg dann:

W. 14 a 11
S. 25 a 29
W. 18 a 21
S. 26 a 30
W. 11 a 15
S. 29 a 26
W. 15 a 19
S. 26 a 29
W. 19 a 22
S. 29 a 25
W. 21 a 26

die schwarzen habens verlohren auf 11. Zůg.

4.

eine andere dahin schlagende Art.

Standt:

S. auf 21. und 7.
W. auf 22. 19. 15.

dann zůg:

W. 19 a 14
S. 7 a 4
W. 15 a 12
S. 21 a 25
W. 22 a 18
S. 4 a 8
W. 12 a 7
S. 8 a 4
W. 7 a 11
S. 25 a 29
W. 11 a 7

die schwarzen habens verlohren auf 11. Zůge.

5.

Wie dem, der drey Dammen hat, und nicht den Vortheil weiß, dem der zwey Dammen hat, heraus zu treiben, eine Falle gelegt werden könne.

Standt:

S. auf 29. und 7.
W. auf 21. 14. 8.

zůg alsdann:

W. 8 a 4
S. 7 a 12
W. 4 a 8
S. 29 a 25
W. 8 a 15
S. 25 a 20

auf 6. Zůg.

6.

Noch eine Art mit 2. und 3. Dammen.

Standt:

S. auf 25. und 26.
W. auf 17. 19. und 15.

zûg alsdann:

S.	25	a	29
W.	19	a	23
S.	29	a	25
W.	15	a	20
S.	25	a	29
W.	23	a	27
S.	26	a	21
W	17	a	26
S.	29	a	31
W.	20	a	23

die schwarzen habens verlohren auf 10. Zûg.

7.

Noch eine Art mit 2. und 3. Dammen.

Standt:

S. auf 25. und 26.
W. auf 17. 18. 14.

zûg alsdann:

S.	25.	a	29
W.	18	a	21
S.	26	a	30
W.	21	a	25
S.	30	a	26
W.	14	a	19
S.	26	a	30
W.	17	a	13
S.	29	a	26
W.	25	a	29
S.	26	a	21
W.	13	a	17
S.	21	a	25
W.	19	a	23

verlohren auf 14. Zûge.

8.

Noch eine Art von 2. und 3. Dammen.

Standt:

S. auf 25. und 26.
W. auf 17. 18. 14.

zûg alsdann:

S.	25	a	29
W.	18	a	21
S.	26	a	30
W.	21	a	25
S.	30	a	26
W.	14	a	19
S.	26	a	30
W.	17	a	13
S.	30	a	26
W.	13	a	18
S.	26	a	30
W.	18	a	22
S.	30	a	26
W.	22	a	27
S.	26	a	30
W.	19	a	23
S.	29	a	26
W.	25	a	29
S.	26	a	21
W.	27	a	22
S.	30	a	26
W.	29	a	25
S.	26	a	28
W.	25	a	18
S.	28	a	23
W.	18	a	22

verlohren auf 26. Zûg.

9. Mit

9.

Mit 4. und 4. Damen, ein schöner Strich.

Standt:

S. 6. 7. 8. und 10.
W. 17. 19. 26. und 30.

W.	10	a	13
S.	17	a	12
W.	8	a	29
S.	30	a	27
W.	29	a	26
S.	27	a	23
W.	26	a	22
S.	23	a	20 od. 28
W.	22	a	19
S.	20	a	24
W.	19	a	23

ist versetzt auf 11. Züg.

10.

Mit 5. schwarzen einfachen Steinen, und eine weisse Damm mit 3. einfachen.

Standt:

S. 6. 13. 16. 21. 31.
W. 19. eine Damm und 3. einfache auf 8. 20 24.

zůg alsdann:

W.	8	a	12
S.	16	a	7
W.	24	a	28
S.	31	a	15
W.	19	a	26

auf 5. Züg.

11.

Eine sonderbare Art mit einer weissen Damm, und 3. einfachen, dann 2. schwarze Damm und 2. einfache.

Standt:

W. 29. 30. 26. einfach, und 14. die Damm.
S. 28. 25. einfach, und 31. 23. die Damm.

zůg alsdann:

W.	14	a	19
S.	23	a	14
W.	30	a	27
S.	31	a	22
W.	26	a	10
S.	28	a	32 D
W.	10	a	6
S.	32	a	28
W.	6	a	3 D
S.	28	a	23
W.	3	a	6
S.	23	a	19
W.	6	a	11
S.	19	a	22
W.	11	a	14
S.	22	a	27
W.	14	a	19
S.	27	a	30
W.	29	a	23

die schwarzen habens verlohren auf 19. Züge.

12.

Kurzweilige Vorstellung, welches nicht so leicht kan beygebracht werden, ohne sonderbares Nachdenken, und ist gericht, wie man kan mit 2. Damen 12. blosse

Steine auf zweymal heraus schlagen, der erste Schlag trifft 9. der andere 3. und geschiehet auf folgende Weiß.

Standt:

W. Damm 1. und 29.
S. blose 5. 10. 11. 12. 14. 18. 19. 20. 23. 26. 27. und 28.

zög alsdann:

W. Damm auf 29. springt auf 22. 31. 24. 15. 6. 13. 22. 15. und 8.

Die andere Damm springet auf 10. 19. und 28.

II.

Fälle wie mit dem vollen Spiel umzugehen.

1.

Gesperrtes Spiel.

W.	12	a	15
S.	23	a	19
W.	8	a	12
S.	28	a	23
W.	9	a	13
S.	21	a	18
W.	5	a	9
S.	25	a	21
W.	13	a	17
S.	32	a	28
W.	10	a	13
S.	19	a	14
W.	1	a	5
S.	23	a	19
W.	6	a	10
S.	28	a	23
W.	12	a	16
S.	19	a	12
W.	10	a	28

Die weissen Steine haben 1. bevor auf 19. Züg.

2.

Eben dergleichen Art.

S.	23	a	19
W.	9	a	13
S.	21	a	18
W.	13	a	17
S.	25	a	21
W.	5	a	9
S.	28	a	23
W.	10	a	13
S.	32	a	28
W.	1	a	5
S.	19	a	14
W.	12	a	15
S.	23	a	19
W.	8	a	12
S.	28	a	23
W.	6	a	10
S.	23	a	20
W.	12	a	16
S.	19	a	12
W.	16	a	23
S.	27	a	20
W.	7	a	23
S.	14	a	7
W.	4	a	11

Die Weisen haben bevor auf 24. Züge.

3.

Wieder ein anderer Fall.

S.	23	a	19
W.	9	a	13
S.	21	a	18
W.	5	a	9
S.	25	a	21
W.	13	a	17
S.	28	a	23
W.	10	a	13
S.	32	a	28
W.	1	a	5
S.	19	a	14
W.	12	a	15
S.	23	a	19
W.	8	a	12
S.	27	a	23
W.	6	a	10
S.	31	a	27
W.	2	a	6
S.	29	a	25
W.	4	a	8
S.	23	a	20
W.	12	a	16
S.	19	a	12
W.	10	a	19
S.	22	a	15
W.	16	a	38

Die Weissen habens bevor auf 26. Züg.

4.

Eine gemeine Falle.

W.	10	a	14
S.	23	a	19
W.	14	a	23
S.	28	a	19
W.	5	a	10
S.	32	a	28
W.	10	a	13
S.	21	a	17
W.	2	a	5
S.	17	a	10
W.	5	a	32

Die Weisen habens bevor auf 11. Züge.

5.

Eine verborgene Falle.

W.	23	a	20
S.	12	a	15
W.	10	a	16
S.	11	a	14
W.	28	a	23
S.	15	a	19
W.	22	a	15
S.	14	a	18
W.	21	a	14
S.	10	a	28
W.	32	a	23
S.	7	a	12
W.	16	a	7
S.	3	a	28

Die Schwarzen habens bevor auf 14. Züg.

6.

Mit vollem Spiel.

W.	10	a	14
S.	21	a	17
W.	5	a	10
S.	15	a	21
W.	12	a	16
S.	24	a	20
W.	8	a	12
S.	22	a	19
W.	9	a	13
S.	27	a	22

W.	1	a	5
S.	22	a	18
W.	13	a	22
S.	17	a	13
W.	10	a	17
S.	19	a	1
W.	4	a	8
S.	26	a	19
W.	17	a	26
S.	29	a	22
W.	12	a	15
S.	19	a	12
W.	8	a	24
S.	23	a	19
W.	7	a	12
S.	30	a	27
W.	16	a	20
S.	28	a	23
W.	12	a	16
S.	19	a	15
W.	11	a	14
S.	15	a	12
W.	6	a	10
S.	12	a	8
W.	10	a	13
S.	8	a	4
W.	14	a	18
S.	22	a	19
W.	18	a	21
S.	4	a	8
W.	21	a	26
S.	19	a	15
W.	26	a	30
S.	8	a	12
W.	13	a	18
S.	15	a	11
W.	18	a	21
S.	11	a	7
W.	21	a	25
S.	7	a	4
W.	25	a	29
S.	4	a	7
W.	29	a	26
S.	7	a	11
W.	3	a	6
S.	11	a	14
W.	6	a	10
S.	11	a	5
W.	2	a	9
S.	1	a	5
W.	9	a	13
S.	5	a	10
W.	13	a	18
S.	10	a	14
W.	18	a	22
S.	22	a	18
W.	20	a	27
S.	31	a	22
W.	26	a	10

Standt von den Fallen schwarze 2. Damm eine auf 21. die andere auf 19. und 4. blose auf 1. 2. 6. 10. Weise 2. Damm eine auf 3 die andere auf 7. und 4. blose auf 9. 13. 15. 17 69. Zug. NB. N. 15. auf 11. ziehet man herunter 5. verlohren.

7.

Eine fernere Art von obigen.

W.	22	a	19
S.	9	a	13
W.	21	a	17
S.	11	a	14
W.	26	a	21
S.	6	a	11
W.	29	a	26
S.	12	a	15
W.	19	a	12
S.	8	a	15

W.

W.	23	a	20
S.	7	a	12
W.	20	a	16
S.	14	a	19
W.	16	a	7
S.	3	a	12
W.	27	a	23
S.	4	a	7
W.	23	a	14
S.	11	a	18
W.	21	a	14
S.	10	a	19
W.	17	a	10
S.	5	a	14
W.	28	a	23
S.	19	a	28
W.	32	a	23
S.	12	a	16
W.	26	a	22
S.	2	a	6
W.	31	a	27
S.	6	a	11
W.	22	a	18
S.	14	a	21
W.	25	a	18
S.	7	a	12
W.	27	a	22
S.	1	a	5
W.	23	a	19
S.	5	a	10
W.	30	a	27
S.	16	a	20
W.	18	a	14
S.	11	a	18
W.	22	a	6
S.	18	a	31 D
W.	24	a	e

Standt von dem Fallen 10. 11. 12. 15. 20. schwarze alle sind einfach. Weiß 18. 10. 22. 24. 27. auch alle einfach. NB. maa man ziehen, finden sich 47. Züg.

8.

Sonderliche Art von Sperren mit 18. Zügen.

W.	23	a	19
S.	9	a	13
W.	21	a	18
S.	13	a	17
W.	28	a	23
S.	5	a	9
W.	32	a	28
S.	11	a	15
W.	18	a	14
S.	10	a	13
W.	23	a	20
S.	6	a	10
W.	20	a	11
S.	12	a	16
S.	14	a	5
W.	7	a	32 D
S.	25	a	21
W.	1	a	10

9.

Der den weisen Steinen gesetzte sogenannte gewöhnliche March.

W.	23	a	20.
S.	10	a	14
W.	20	a	16
S.	5	a	10
W.	28	a	23
S.	12	a	15
W.	23	a	20
S.	1	a	5

W.	32	a	28
S.	15	a	19
W.	22	a	15
S.	9	a	13
W.	27	a	23
S.	13	a	18
W.	21	a	17
S.	18	a	21
W.	25	a	18
S.	14	a	21
W.	31	a	27
S.	10	a	14
W.	27	a	22
S.	14	a	19
W.	23	a	14
S.	11	a	27
W.	30	a	23
S.	21	a	30 D
W.	29	a	25
S.	30	a	26
W.	25	a	21
S.	5	a	10
W.	21	a	18
S.	26	a	21
W.	18	a	13
S.	21	a	18
W.	13	a	9
S.	7	a	11
W.	16	a	12
S.	4	a	7
W.	20	a	16
S.	11	a	27
W.	28	a	23
S.	8	a	15
W.	23	a	20
S.	6	a	11.

10.

S.	10	a	13
W.	21	a	17
S.	13	a	18
W.	22	a	13
S.	9	a	18
W.	26	a	22
S.	5	a	9
W.	22	a	13
S.	9	a	18
W.	29	a	26
S.	6	a	10
W.	26	a	22
S.	18	a	21 sp.
W.	25	a	18
S.	10	a	14
W.	18	a	13
S.	14	a	18

und gehet zu einer Damm, behält auch ein fest Spiel, und kan die Weisen zum Ruin, auch noch zum verspielen bringen.

11.

Verlust der schwarzen Steine.

W.	23	a	20
S.	9	a	13
W.	21	a	17
S.	12	a	16
W.	18	a	28
S.	8	a	12
W.	22	a	19
S.	11	a	14
W.	20	a	15
S.	4	a	8
W.	15	a	11

S. 6 a 22
W. 27 a 4 D

die Schwarzen habens verlohren auf 13. Züg.

12.

Ein besonders künstliche Spiel-Maxime, eben zu dem vorherstehenden schicklich

S. 10 a 14
W. 22 a 18
S. 12 a 15
W. 26 a 22
S. 7 a 12
W. 23 a 19
S. 14 a 23
W. 28 a 19
S. 5 a 10
W. 32 a 28
S. 1 a 5
W. 21 a 17
S. 4 a 7
W. 28 a 23
S. 12 a 16
W. 19 a 12
S. 8 a 15
W. 17 a 13
S. 10 a 17
W. 18 a 14
S. 11 — a 18
W. 22 a 13
S. 9 a 18
W. 23 a 20
S. 16 a 23
W. 27 a 4 D
S. 3 a 7
W. 4 a 11
S. 6 a 15
W. 29 a 26
S. 2 a 6
W. 26 a 21
S. 17 a 26
W. 30 a 14

Die Schwarzen habens verlohren auf 34. Züg.

13.

Ein Lust-Spiel, den Gegner mit 12. Steinen zu sperren, daß keiner heraus komme.

S. 23 a 19
W. 10 a 13
S. 28 a 23
W. 5 a 10
S. 32 a 28
W. 1 a 5
S. 21 a 17
W. 12 a 16
S. 24 a 20
W. 8 a 12
S. 28 a 24
W. 11 a 14
S. 20 a 15
W. 4 a 8
S. 24 a 20
W. 7 a 11
S. 31 a 28
W. 3 a 7
S. 28 a 24
W. 14 a 18
S. 26 a 21
W. 11 a 14
S. 30 a 26
W. 7 a 11

24. Züg.

Das

Das Billardspiel.

I. Der Werth desselben, sein Ursprung, und die practische Ausübung der schönsten Wissenschafften bey selbigen.

Niemand wird diesem Spiel, was die Anständigkeit für Personen von dem vornehmsten Stande, die gemäßigte Leibes-Bewegung, und die für das Gemüth und Aug am besten dienende Ergötzlichkeit anbetrifft, den Vorzug vor vielen andern strittig machen. Könige und grosse Prinzen haben ihm in ihren Pallästen Plaz gegeben, und die Beschäfftigung damit, ist so edel und reitzend, daß sie den Geist bey demselben erquicken, und ihre Gesundheit zu befördern suchen. Zu der Hoheit, dem Ernst, der Ehre, und der Zierde des stillstehenden, wie des schon grauen Alters bey allen Ständen, ist es so bequem, und schicklich, als die grösten Geister darinn ihre Belustigung finden. Es hat dermahlen in Europa den stärksten durchgehenden Gebrauch nnter allen andern etwas edlern Spielen, und der Billardeur ist ein eben so zum Wohlstand der Welt dienender Exercitien-Meister, als der Ballmei-

meister seyn kan. Sie gehen in gleichem Rang, und ihre Kunst ist für den grösten Hof unentbehrlich, wie sie bey Academien und Universitäten besonders, als ein Theil derselben guter Verfassung und zierlichen Einrichtung gehalten wird. Sein Ursprung ist in Italien zu suchen, und hat seit 75. biß 100. Jahren der Witz der Franzosen, in der Art, solches fein und regelmäßiger zu üben, vieles hinzugethan, doch, daß die Grundsätze der Italienischen Erfindung geblieben. Wer in der Mathesi geübt ist, wird eingestehen müssen, daß es hier auf die scharfe Kenntniß der Lehre von Winkeln, und Ecken das meiste ankommt. Die ganze Lehre von den Gesetzen der Bewegung, dem Druck eines Cörpers an dem andern, von dem Widerstand der Cörper kan hier durch die Erfahrung bestättiget werden: Nichts von der schönen Wissenschafft, die uns die Betrachtung der Fläche, die Direction des Aug-Puncts, die Beurtheilung des Raums, der Distanz, und Weite, und die Verhältniß der äussern Gewalt zu dem Widerstand der Cörper, an die Hand giebt, weiters zu gedenken.

II. Nachricht von dem, was dieses Spiel ausmacht, und den Instrumenten.

Es wird eine ins länglichte Viereck, als ein Rhombus, formirte gleich und eben gemachte Tafel, die auf winckel- und senckrecht gesetzten Säulen oder Pfosten ruhet, und einen Tisch vorstellet, hierzu erfordert. Man überziehet diese Fläche mit einem überall gleich ausgespannten feinen grünen Tuch, und theilet das ganze Viereck nach den zweyen gegen sich überstehenden längsten Seiten des Rhombi in 3.

Theile.

Theile. Jeder solcher Theil macht eine halbe Cirkel-Oeffnung, als ein Loch, oder Trou, oder Grille, an der unten ein gestricktes Säckgen hängt, in welches eine dahin gespielte Kugel einfället, und ihr Fall durch die unten befindlichen Cimbel oder Schellen angedeutet wird. Auf der Fläche selbst werden 3. 4. biß 5. Zoll hoch etwas gebogene Vorsätze, oder Wände, die man eigentlich die Bandes nennet, und mit eben solchem Tuch überzogen sind, aufgetragen. Man spielet mit helffenbeinern Kugeln, oder Billen, die wegen ihrer Glattigkeit, auf der gleich ausgespannten Fläche einen ungehinderten Gang haben, und durch den Andruck an einander keine Matte oder Eindruck leiden, daß sie sich auf der Fläche aufhalten sollten. Jede Kugel führt ihr Kennzeichen mit Puncten, nech den Zahlen, wie viel der Spielenden vorhanden sind. Diese Kugeln werden entweder durch Perpendicular-und winkelrechte Stäbe, an denen unten ein von hinten her in die Forme zu einem Quadrat zulauffender Ausatz gefüget ist, indem man den Stab so dirigiret, daß dieser Ansatz die zu spielenden Kugel fast zu berühren scheinet, so gespielet, daß, wenn das Auge die Kugel also in ihrem Stand gegen die andere gefasset, wie diese könnte nach den Regeln von ihrer Stelle in eine andere gebracht werden, die oben an dem Ende des Stabs befindliche Hand des Spielers, die bewegende Kraft, der Stab gleichsam ein Hebel, und die zu spielende Kugel die zu bewegende Last scheinen kan. Man nennet diese Stäbe Maas. Um das Spiel noch mehr nach Regeln und Kunst einzurichten, haben die Franzosen, statt, daß durch die Maas die Kugeln

geschoben

geschoben werden, eine andere Art, sie in Bewegung zu setzen, und zwar, daß die Kugeln gestossen werden, erfunden. Man bedienet sich eines langen Kegelförmigen, und Cylindrischen Staabs. Die Basis desselben ist mit Bley inwendig gleich schwer ausgefüllet, und der Stab lauft in seinen Cirkeln immer etwas soitzig und dünnrr zu. Der Spieler nimmt den untern Theil mit der Basi in die Hand, damit er, indem er den dünnern Theil des Stabs an die Kugel nähert, solchen desto nachdrucksamer an die Bille bringen möge. Dieses Stossen verrichtet er so, daß er den vordern Theil des Stabs an dem Daumen über den Knorpel des ersten Fingers linker Hand, die er in einer etwas nahen Distanz von der zu spielenden Kugel ausleget, und die dem Hypermochlio in der Mechanic gleichet, so lang laviret, dirigiret, hebet, und gleichsam auf einem Augenmaß übersiehet, biß sein Aug die Kugel entweder voll, oder an den Seiten, oder oberhalb derselben Fläche, gefasset, und vermittelst der hinten nachdruckenden Hand den Stoß vollführen kan. Diese Art Stäbe, führen den Nahmen Quëue, Ital. Trucco. Wenn die Bille in einer geraden Linie von dem Stand des Spielers aus, fast in der Mitte gestossen wird, daß sie die andere gegenüberstehende gerade zu trift: Nennet man solches: Den Ball vollnehmen. Geschiehet es an den Seiten, so wird es couper, oder Schneiden genennet: Ist der Stoß so gewaltsam, daß des Gegenspielers Kugel gar von der Fläche in die Höhe gebracht, und von der Tafel hinausgeworffen wird: So heissen es die Spieler: Sprengen: Ital. Saltarli fuori.

III. Der

III. Der Spieler können auf einmahl 2. 3. biß 9. auch, so man will, 10. blß 12. seyn. Sie spielen entweder nach den Regeln des Billard-Spiels überhaupts, und zwar, wo nur biß 4. Spieler sind; und dieses heisset durch Parthien spielen; oder sie spielen auser Ordnung, so, daß ihre Kugeln nicht nach den numero, sondern eine jede auf die sich zu nächst liegende gespielet wird: so heist dieses à la Guerre spielen, wo meistentheils 8. biß 9. Spieler auf der Tafel sind. Eine andere Art ist das Contra-Spielen, welches daher den Nahmen hat, daß, da sonsten der, so dessen Kugel (wie unten in den Regeln mehrers enthalten) in ein Loch gespielet worden, zwey Fehler sich zum Verlust anrechnen lassen muß, er sodann in diesem Spiel sich zwey zum Besten, anrechnet, und je ehender er die Zahl, auf welche die Parthie, (z. E. auf 12.) gesetzt ist, erfüllet, als Gewinner angesehen wird; so, daß wann der Marqueur ihme 12. Striche ausgezeichnet, die auser diesem Spiel, als Fehler gelten sollten, es den Nahmen hat: Daß er in den Contra loß geworden.

IV. Die vornehmsten üblichen Regeln sind. *

a) bey dem Spielen durch Parthien.

1) Mehrentheils pflegt man die Parthie auf 12. zu spielen, und vergleicht sich wegen der Mätsche, ob diese zu rechnen, oder nicht gelten sollen.

2) Wann

* Wir haben mit gutem Bedacht die schöne Gewohnheit in diesem Spiel zu Wien, fast in allen vornehmsten Gesell-

2) Wann kein Spieler dem andern etwas vorgiebt, das ist: wenn der eine den andern, an den 12. nicht voraus, 2, 3, 4, zum besten als gegen sich gewonnene Fehler, nachlässet, sondern, beyde Spieler, als gleich des Spiels kundig, miteinander spielen: so wird der einfache Matsch mit 6, der Triple mit 3. und wo der eine gar nichts zehlet, der Quadruple Matsch, verlohren.

3) Macht der eine Spieler seine 12. unverrücket nacheinander aus: so hat er die Suite, und gewinnet den Triple-Matsch, wenn gleich der andere zuvor 11. gezehlet hätte.

4) In einer Parthie, die sich nur auf 8. zehlen lässet, ist die Suite der einfache Matsch.

5) Man siehet aus dem obigen, daß wenn die Spieler sich nicht gleich sind, sondern einer dem andern vorgiebt; (Siehe Num. 2.) der Matsch nach Proportion verglichen, oder gar ausgelassen werden müsse.

6) Wann 2. oder 3. vorgegeben werden: so kommt man bey dem ersten mit 7. bey dem andern mit 7. und 8. wechsels weise aus dem Matsch.

7) Derjenige macht den Anfang des Spiels, dessen Bille am weitesten an der Wand bleibet, wenn die Billen par bricole gestossen werden. Und diese wird

8) am

---

sellschafften, wo Wohlstand und Kenntniß dieses Spiels herrschet, vor uns genommen. Die zu Leipzig von Boëtio heraus gegebenen Regeln, stimmen zum Theil mit den hier folgenden wohl überein, theils ist ihre Abweichung von einem jeden G. L. leichtlich zu bemerken.

8) am Ende des Billards mit der Quëue oder Maas ausgesetzt, so, daß er von diesem Ort nicht weiters, als biß zu der gemachten Marque seine Kugel in die Tafel avanciren kan.

9) Derjenige, so eine Parthie gewonnen, hat Fug und Erlaubniß bey dem Anfang des folgenden Spiels sich auszusetzen.

10) Eben so, so offt des andern Gegenspielers Kugel in ein Loch gespielet wird, darf der, so solche also gespielet, sich in der Parthie, als Gewinner aussetzen; und auf gleiche Art setzt sich der eine aus, wenn der andere seine eigene Kugel in ein Loch gespielet, welches man verlauffen nennet. Da nun diß ein Gewinn heisset, was man nach den Regeln des Spiels sich zum besten anrechnen kan: So setzt der allezeit seine Bille aus, der die andere in ein Loch gespielet, oder gesprenget, oder, wo sich der andere des Aussatzes verlustig gemacht.

11) Des Aussatzes beym Anfang des Spiels wird der verlustigt, so seine eigene Kugel, indem er aussetzen will, in ein Loch spielet. Doch kan der andere ihm diesen Fehler übersehen.

12) Lauft in dem Aussatz des Aussetzenden Kugel, über die auf der Tafel gemachte Marque zu weit hinaus, so darf sie dieser, ehe sie bey dem Mittel-Loch passiret, entweder zurücke nehmen, oder fort stossen.

13) Bey dem Aussatz darf man mit dem Leib oder Armen über die Ecke des Billard hin, nicht spielen, und bleibt der Spieler allemahl mit dem einen Fuß auf dem Erdboden stehen.

14) Das Touchiren kan bey dem Aussatz nicht Nachtheil bringen, wenn er nur der Ball jederzeit stille stehet, ehe man auf denselben spielet. 15) Zwey-

15) Zweymahl darf Niemand seine Bille berühren, sonst wird es, als ein Fehler gerechnet, und Eins gezehlet. Wann der Gegenspieler, toucher, geruffen, so gilt es nicht, obschon man entweder fehlen, oder einen Vortheil machen wollte. Im touchiren, billardiren, und wenn man mit des andern Kugel, statt seiner gespielet, darf man sich wieder aussetzen.

16) Der, so des andern Kugel im Spielen verfehlet, verliehret eins, so der andere sich zum besten zehlet. Wenn er im Zurucklauffen die Kugel touchiret, oder aufhält, verliehret er noch zwey, weil es sonst ein Verlauffer hätte seyn können.

17) Wer des andern Bille in ein Loch spielet, gewinnet zwey; wenn aber seine eigene Bille hineingehet; so verliehret er zwey.

18) Indem der Cajus die Kugel des Sempronii ins Loch bringet; so darf er seine auf der Tafel laufende Bille in ihrem Gang nicht aufhalten, biß sie selbsten stehet, ausserdeme würde er zwey verliehren, weil, wenn er sie nicht touchiret, oder aufgehalten hätte, solche ein Verlauffer werden können.

19) Wenn der Cajus seine Bille nicht so weit spielet, daß sie mit der Kugel des Sempronii in einer Linie zur Seite stehet, und dieselbe nicht erreichet; so heist seine Bille, non passèe, und er hat zwey verlohren.

20) Indem Cajus von seiner Kugel im Stossen abglitschet; wird, wenn selbige schon stehen bliebe, ihm doch solches, als zwey im Verlust angerechnet, weil einmal schon den Vorsatz gehabt, zu stossen.

21) Wer des andern Kugel, auf die er spielen soll, verfehlet, und dabey seine eigene Kugel in ein Loch bringet; verlaufft sich, und verliehret drey.

22) Wenn des Caji Kugel, die er auf die Bille des Sempronii spielt, schon unter wegs dahin in ein Loch kommt, oder gar von der Tafel hinausspringt: so hat er auf einmahl vier zum Verlust.

23) Wer mit dem Quëue oder Maas beyde Kugeln berühret, der hat billardiret, und verliehret eins, und wenn der Gegenspieler es erinnert hat, so kan, wenn gleich der Stoß noch so glücklich geschehen wäre, solche doch nichts gelten, sondern es setzt sich der Gewinner aus.

24) Indem der Spieler des andern Bille, mit seiner, die er bey Anfangs des Spiels genommen, verwechselt, so verliehret er, und darf der, so den Fehler wider ihn zehlet, sich aussetzen.

25) Derjenige verliehret zwey, der die Kugeln in ihrem Gang durch Stossen an die Tafel, oder durch Anblassen an dieselbe hindern will.

26) Unter währendem Spiel dörfen die Billen, ausser, wo die Spieler hierüber eins sind, nicht weggenommen, oder berühret werden. Beedes wird als ein Fehler zu Eins gerechnet. So aber solches von einem, der nicht mitspielet, geschehen, so muß die Kugel wieder an ihren vorigen Ort gesetzet werden.

27) Gleiches geschiehet, wenn die Kugel durch Unvorsichtigkeit eines dritten, der nicht im Spiel mit ist, aufgehalten werden sollte. Bey dem aber, der da spielet, gehet 1. verlohren, und die Bille bleibt stehen.

28) Fiele

28) Fiele der Quëue oder Maas ohngefehr auf die Tafel, und berührte eine Kugel: so wird es wie im vorigen Fall, gehalten. Wann aber die Maas im Stoß von dem Stab abgieng, und dieser in der Hand bliebe, so wird nichts verlohren; doch darf sich der Gegenspieler aussetzen.

29) Wer des Gegners Ball von der Tafel bringet, der sprenget denselben, und gewinnet zwey. Sprengt er aber seine und des Gegners Kugel zugleich: so verliehret er zwey. Bliebe aber die Bille auf der Wand des Billards stehen: so wird, weil sie von dieser Stelle aus noch gespielet werden kan, nichts verlohren: Sollte aber der andere nach ihme, der also gesprenget, spielen: so verliehret er eins.

30) Der einmal gesprengte Ball, wenn er einen an der Tafel Stehenden berühret, und dadurch zurück wieder in die Tafel kommet, ist doch verlohren. Wann er aber an etwas Lebloses, an eine Wand, oder anders Unbewegliches gestossen, und zuruckgesprungen, so schadet solches nichts, sondern wird angesehen, als wenn er auf der Tafel geblieben wäre.

31) Eine Kugel, die mit der langsamsten Bewegung in ein Loch fällt, gilt allemahl zwey. Wenn sie aber in etwas stille gestanden, und durch starkes Gehen auf dem Boden, oder Stossen an die Tafel in Bewegung käme, und in das Loch fiele: so hat keiner der Spieler davon Nachtheil oder Gewinn; sondern sie wird an ihren vorigen Ort gestellet.

32) Wenn ihrer Vier miteinander Parthie spielen, und der eine fehlet des andern Ball: so verliehret

er eins und gehet ab. Macht der andere darauf eine so genannte Bille: so bleibt er am Spiel. Keiner darf seinem Gehülffen mit der Hand weichen, oder durch Zeichen belehren, wie er spielen soll, sonst verliehret er Eins.

b) bey dem *à la Guerre*-Spiel.

1) Wenigstens 3. Personen, neune aber zum höchsten, können, in diesem Spiel zusammen spielen.

2) Jeder nimmt eine numerirte Bille. Die mit der wenigsten Zahl, als z. E. 1. setzt sich aus, und die Nachspieler gehen nach der Ordnung der Ziffer auf ihren Billen.

3) Bey 3. Spielern macht man 9., bey vier 8., bey fünfen, 7., bey neunen, 3. Einkäufe, so, daß allemahl 12 Sätze in den Pott kommen, sodann spielen sie ab, und der, dessen Bille zuletzt auf der Tafel bleibet, hat die Ehre, Gewinner zu heissen.

4) Jeder darf in diesem Spiel auf die Kugel, so ihm am vortheilhafftesten liegt, spielen. Bißweilen vergleicht man sich, daß auf die allernächst stehende der Stoß gehen solle.

5) Der Einkauf beschiehet, wenn der, dessen Bille gemacht, oder gesprenget worden, dem, der solches gethan, einen Satz bezahlt, und eben so viel in den Pott lieget. Eben so bezahlt in den Pott der, so seine Bille selbst ins Loch bringet, und, wenn er eines andern Bille en passant berühret, so giebt er diesem ebenfalls einen Satz. Verlaufft er sich ohne touchiren, oder sprengt er seine Bille:

Bille: So legt er 2. Sätze ins Pott, und bleibt so lange vom Spiel, biß ihn die Ordnung wieder ruffet.

6) Der, so die seiner Kugel überstehende, in ein Loch gebracht, darf weiter fort auf eine andere spielen. Wenn es auch geschehete, daß mehr Kugeln, und wohl 2. biß 3. derselben auf einmahl von der Tafel durch eine einige gebracht würden, so wird dem der also gespielet, für jede Kugel, die er gemacht, der Satz bezahlt.

7) Der, dessen Kugel keine andere berühret, und die, auf welche er hat spielen sollen, verfehlet, gibt einen Satz in den Pott.

8) Gleichfalls zahlt derjenige einen Satz, der mit eines andern Bille spielt, und verliehret annoch seinen Stoß; die Billes aber werden an ihren vorigen Ort gestellet.

9) Wer billardiret (Sielle oben num. 13.) setzt doppelt in Pott. Kämen dadurch beyde Kugeln ins Loch: So muß die gemachte an ihre erste Stelle gebracht werden.

10) Wer, wenn die Reihe zu spielen an ihn kommt, solche versäumt; muß seine Bille herausnehmen, und von neuem sich einkauffen.

11) Wer auffer der Ordnung spielt, kaufft sich aufs neue ein, und sein Stoß kan nichts gelten.

12) Derjenige bezahlt einen Satz ins Pott, dessen Queue die zwey Billes berühret.

13) Ingleichen der, so eine Bille berühret, oder aufhebet, ohne Erlaubniß vorher zu nehmen.

14) Wer seine Bille über den gemachten Strich bringen will, bezahlt einen Satz ins Pott, und

muß eine Bille passiret, oder über deren Linie vorbey gespielet haben. (Dieses heist sich in salvo setzen.)

15) Der Gewinner muß, wenn er sich in salvum über die gemachte Linie hin, bringen will, solches par bricole thun; er giebt aber 2. Sätze ins Pott, als wenn alle Billes vorhanden wären.

16) So lang die Parthie währet, kan kein anderer in dieselbe mit eintretten.

17) Das à la Guerre Spiel wird auch auf diese Art bißweilen beliebet. Es werden so viel Kugeln, als Personen zugegen sind, welche spielen wollen, zusammen in den Billard-Beutel, oder worein man sonst will, gethan, und von diesen nimmt ein jeder eine heraus.

18) Nach diesen schreibt der Marqueur eines jeden Numer nach der Ordnung an die Marqueur-Tafel, und setzet zu solcher alle Fehler und Billes. Wann einer 8. hat, so gehet er ab.

19) Zusatz, Einkauf und Bezahlen ist, wie oben num. 3. biß 5.

10) Wer mit unrechter Kugel spielet, touchiret, billardiret, eine Bille ohne Erlaubniß berühret, fehlet, ausser der Ordnung spielet, oder solche versäumet: zu dessen Numer wird ein Strich geschrieben.

21) Wer gemacht wird, oder nicht passiret, verliehret zwey; Hingegen welcher fehlet, und sich zugleich verläufft, dem werden drey, und demjenigen, dessen Kugel ins Loch kommet, oder von der Tafel springet, bevor er des andern Linie passiret, vier angerechnet.

22) Wenn

22) Wenn einer eine Bille macht, und sich darüber verläufft, oder von der Tafel sprenget, so wird dem andern, dessen Kugel gemacht werden, zwar nichts angeschrieben, er muß aber so lange von dem Spiele bleiben, biß ihn wieder die Reihe trifft.

23) Wenn jemand, da er spielen soll, vor dem Striche keine Kugel findet, so hat er die Freyheit auf diejenigen, welche in Salvo stehen, jedoch par Bricole zu stossen, die gemachte Kugel ist alsdenn gültig, nur werden, wenn er sie fehlet, ihm zwey angesetzet.

24) So einer die Kugel, auf welche er spielen wollen, verfehlet, und eine andere trifft, daß sie ins Loch kommt, so muß diese letztere wieder an ihren vorigen Ort gesetzet werden; Wird sie aber nicht gemacht, so bleibet sie auf der Stelle stehen, wo sie hingekommen. Sollte sich der Spieler hierauf verlauffen, oder herausprengen, so bezahlet er dem, nach welchem er hat spielen sollen.

25) Man kan hierbey, wenn man sich im Spiele zu schwach befindet, seine Bille verlauffen, doch dieses muß an einen, welcher zur Parthie gehöret, geschehen. Es gehet auch an, daß die letzten partagiren können, wollte aber noch einer von diesen, Lust zum Verkauffen haben, so hat der, welcher am Spiele ist, und so viel als ein anderer giebt, das nächste Recht hiezu.

26) Die dritte Art, nach welcher à la Guerre gespielet wird, bestehet darinnen; Man läst die Anzahl derer Spielenden steigen, so hoch, als man will. Wer von denselben gemacht wird,

ehe der letzte seinen Ball auf die Tafel bringet, kan sich wieder einkauffen. Ingleichen stehet es demjenigen, welcher gleich auf den letzten gemacht wird, noch frey, seinen Satz in den Pott zu legen, und, wie man es nennet, zu appelliren. Die übrigen aber gehen nach diesem insgesamt ab.

27) Man kann auch bey allen die Suite gelten lassen, welche darinnen bestehet: daß zum wenigsten 5. Personen bey einander seyn, und alle ihre Kugeln auf der Tafel haben müssen, wenn nun keiner ab ist, sondern ein jeder gespielet hat, so gewinnet er den Pott, welcher sie insgesamt herunter machen, oder, wie man es heist, wegputzen kan.

Das à la Guerre-Spiel hat bey den Liebhabern des Billards, weil es mit mehr Ergötzlichkeit, als das Spielen durch Parthien, versehen ist, so vieles Recht erhalten, daß, wenn eine Gesellschafft à la Guerre spielen wollte, diejenigen, so in Parthie-Spielen begriffen, so viel der Höflichkeit nachgeben, daß sie, wenn ihre Parthie sich geendiget, dem a la Guerre Platz machen.

Alle Spiel-Disputen, so wegen des Marquirens, Touchirens, Passirens, Sprengens, Aufhaltens ꝛc. entstehet, pflegt der bey dem Billard bestellte Marqueur zu entscheiden. Wann aber mit dessen Meynung einer der Spieler nicht zufrieden wäre; so hat der Marqueur das Recht, die Umstehenden um die Wahrheit zu befragen.

Exerce corpus lusu, non membra fatiga,
Nam cunctis debet rebus inesse modus.

Das

Das Ballspiel.

I. Einige historische Umstände von der Würdigkeit dieses Spiels.

Das Alterthum macht dieses edle Spiel eben so berühmt, als die jetzige Welt, die in ihren Ergötzlichkeiten Witz und Wohlstand auf das höchste getrieben, solches, als eine der angenehmsten für Standes-Personen, aufbehalten. Schon zu des Plinius Zeiten war es bey den Vornehmsten in Ubung, und Italien rechnete es unter die Spiele der grösten und ansehnlichsten Männer. vid. ejus Hist. nat. Lib. VII. c. 56. p. m. 341. Athenæus Lib. I. Dipnos. erzehlet von damahligen sehr geschickten Spielern in dieser Art. Suetonius setzt es unter des tapfern Jul. Cæs. Belustigungen, wenn er die Schärfe seines Geistes eben so unter der Lust zeigte, als er sie in den Staats- und Kriegs-Geschäfften zur Bewunderung erwiesen. Athen, der Sammelplatz der Musen, hatte die Ballhäuser, als eine besondere Zierde des guten Geschmacks bey sich eingeführet. Der Römer Pracht und der Griechen Witz hatten sich nachhero bey Einführung dieses Spiels vereiniget, daß es eine Lust der Helden, eine

Beschäff-

Beschäfftigung grosser Geister, und eine Arth der Unterhaltung solcher Gesellschafften geworden, die auch in dem, worinn sie sich vergnügen, sich von dem Pöbel weit entfernen. Wo der Hof eines Prinzen ist, und wo die Musen für ihre Söhne Academien angeleget; da siehet man Ballhäuser, und überall finden sich angenommene erfahrne Meister, die dem Orth, wo sie stehen, durch die Kunst so viele Ehre machen, als das Spiel selbst durch den öffentlichen Schutz und Billigung der Landsfürsten, sich als das nützlichste und anständigste erhebet. Es hat die Trefflichkeit desselben ganze Nationen eingenommen; die Italiener brachten es an die Franzosen und Engeländer, und in Deutschland, auch in ganz Norden siehet man an den prächtigen Ballhäusern die Hochachtung, so man für dasselbe getragen. Zu Paris zehlet man deren alleine über hundert. Die grossen Residenzen der Könige und Fürsten werden durch sie gezieret. Das Ballhauß zu Dreßden ist ein Werk des Königlichen Prachts und Neigung, die Belustigungen des Hofs, wie sie der Witz am besten eingerichtet, glänzend zu machen. Wer das zu Berlin befindliche gesehen, schreibt ihme gerne zu, daß es eines der grössesten, und ansehnlichsten seye. Und das Ballhauß zu Wien ist wegen seines kostbaren Gebäudes, der schönen innern Einrichtung, der für die Standes-Personen sowohl, als des Souverains Hoheit so gemässen darinn angebrachten Zierde, ein Zeuge, wie die Macht, die Ehre, und der Witz alles angebracht, die Lust des Hofs zu ergänzen. Der Fremde siehet es mit Bewunderung, und der Einheimische ergötzt sich an demselben, als einem Merkmahl der Erhaben-

heit

heit des Spiels, welches Könige anreitzet, Helden vergnüget, und des Adels Zierde heisset.

II. Einleitung zu der Kenntniß dieses Spiels.

Man kan den rechten Begriff von diesem Spiel nicht deutlicher fassen, als, wenn man überhaupts sich vorstellet, was ein Ballhauß ist, wie es eingetheilet werde, und was der eigentliche Hauptzweck des Spiels seye. Wenn dieses bekannt ist; so werden die Regeln, die dasselbe erfordert, desto leichter verstanden werden.

III. Beschreibung des Ballhauses.

Nicht überall ist die Grösse solcher Häuser einerley; doch überall müssen sie darinn überein kommen, daß ein langes Schlachtseitiges grosses und ziemlich hohes Gebäude, darzu erfordert wird. Die Länge ist mehrentheils 20 mahl grösser, als die Breite. Auf dem Erdboden, an den Wänden, und Ecken muß es überall auf das genaueste Winckelrecht, und gerade seyn. Die Mauern sind von grossen Quadrat-Steinen, und der Fußboden mit steinern Tafeln belegt, und alles in einer solchen gleichen Ebene und Fläche, daß die Ballen, so darinn hin und wieder geschlagen werden, in ihren Erhebungen und Sprüngen, regelmässige gewisse Fälle und Gänge haben, und man um so ehender darnach judiciren könne.* Einige Ballhäu-

ser

* Der Fall des Balls, und sein Sprung, der durch den Mangel der erforderlichen Eigenschaft des Ballhauses nicht so regelmäßig beschiehet, als er sonst seyn sollte, heist ein *Hazard*, ein falscher Sprung.

ser sind mit Estrich gepflastert, und haben zur lincken Hand und oben nach der Queere hin, eine Gallerie in der Höhe einer Manns-länge. Diese wird oben durch ein schreges Dach von Brettern bedeckt, doch, daß diese obere Queer-Gallerie bloß steinern, und biß unter das Dach zu ist; da hingegen bey einer andern Art der Ballhäuser dieselbe unten durch offen ist. Dergleichen finden sich in Frankreich viel; Man siehet aber, daß ein Spieler alsdann viele Desavantage vor sich habe, die in der ersten Arth sich nicht findet. Man trifft nicht weniger Ballhäuser an, in welchen an der langen Seite rechter Hand oben, so vers le jeu genennet wird, eine Ecke ist, die ohngefehr eine Elle schrege heraus gehet, so, daß die Ballen, an statt sie bey dem obern Loch, (la Grille) anstossen sollten, hier solches thun, und ehe man sich versiehet, hinüber nach dem Dernier hinfahren, und den Spieler mehr ermüden. Diese Art Häuser pflegt man Tambour zu nennen.

Ist das Ballhauß klein, so dient es nicht allzuwohl zum forciren, indem ein Ball, der im Pariren verfehlt wird, wenn er den Leib des Spielers trifft, in der Nähe ihn auch wohl todt schlagen kan, und der beste Marqueur kaum den Ballen zu pariren im Stande ist.

Oben in den Ballhäusern herum, und gleich unmittelbar auf den Mauern finden sich Gallerien, auf denen man herum gehen kan. Sie dienen darzu, daß die in die Höhe also geschlagene Ballen dahin fallen, und aufgefangen werden.*

IV. Ein-

* Dieses wird für einen Fehler im Spiel gehalten, und zumahl, wenn der Ball in den daselbst befindlichen Netzen vor

IV. Eintheilung des Haußes.

Auf der Eintheilung eines solchen Haußes, und der Benennung jeder derselben, beruhet sehr vieles. In der Mitte, die das Hauß in zween gleiche Theile eintheilet, wird ein langes dichtes Netz an einem starken Seil 1. und eine halbe Ellen ohngefehr in der Mitte aber an beyden Enden 3. Ellen hoch queer übergezogen. Die Mitte des Hauses nennet man Milieu, und das Netz die *Chorde*. Ein an der untern Wand Stehender muß mit seinen Augen genau über diese Chorde in der Mitte, hinweg an das Untertheil der gegenüber befindlichen Mauer sehen können. Nach der Mathesi beträgt dieses fast die Helffte des Manns biß zu den Augen. Dies ist eine nöthige Regel zumal in einem Ballhause, das klein ist, daß die Chorde wegen der Gefahr des forcirens höher seye, als in einen grossen Hauß. Nach der Grösse des Hauses hat sich allemahl die Höhe und Proportion der Chorde zu richten.

Das Ballhauß wird ferner nach seiner Länge in zween gleiche Theile getheilet, damit man 4. gleiche Theile habe, daß ihrer vier spielen, in jedem Theil jeder seine Revier haben, und im Scharfspielen mit vieren jeder seinen Nachbar nicht weiter, als was er von dem mittlern Strich an, wo der Fuß nachstehen muß, und etwann einen Schritt darüber, mit dem andern Fuß erlangen mögte, secundiren könne. Es ist hiebey das Einlauffen gänzlich ausgenommen, wie es ohnehin bey dem Scharfspielen gewöhnlich.

Man theilt weiter das Ballhauß in seine so genannte Hauptspiele, davon das Obere bey der Gallerie am

---

vor den Oeffnungen, wodurch das Licht ins Ballhauß fällt, sich verfänget.

am meisten desavantage hat, weilen alle Bälle, die zum andern Sprunge dahinein fallen, alsobald verlohren sind. Das Untere Spiel ist wieder in 14. Steine oder Carreaux eingetheilet, und nach ihren Numern biß auf 15. bemerket, woselbst ein Ball, wenn er gleich zweymahl daselbst springet, noch nicht verlohren, sondern eine Chasse wird.*

Das Ballhauß wird noch an, und nach der Gallerie der langen Seite desselben eingetheilet. Die rechte und linker Hand der Säule, an welcher die Chorde gebunden ist, befindliche Unterscheidung, ist die erste, und heisset: au premier. Die jeder Seits die Queer hinlauffende Striche, werden die Portes genennet, so, daß, wenn der Ball dahin kommet, es à la porte heisset: Die gleich an diesen Porten sich wieder anfangende zweyte Unterscheidung nennet man le second, oder au second; Und die letzte Unterscheidung au dernier. Das übrige von der Gallerie zu beyden Seiten ist die blosse Mauer. Man hat hieben zu mercken, daß le premier, second, und dernier jedes sich wieder in zween gleiche Theile theilet, und zu beeden Seiten der Länge des Hauses, wie die ersten Eintheilungen, marquiret sind, und wird der äussere Theil nach der Chorde zu, jedesmals zum Unterschied: au dernier à remettre: angezeiget

Das obere Spiel, d. i. die ganze Ober-Helffte des Hauses, wo das Queerdach ist, wird vers le jeu

---

* Man nennet Chasse, wenn der Orth, auf welche Zahl er fället, alsbald von dem Marqueur mit den Worten: Chasse à 4 Carreau, ausgeruffen, und wenn das Spiel sich ändert, und beyde Spieler paßiret, erst nun solcher Ball nochmahlen gespielet wird.

jeu genennet, dahero die Bedeutungen der Redens-Arten: Chasse vers le jeu au second &c. welches andeutet, daß die Chasse im obern Spiel seye. Dieses Oberspiel hat annoch kleinere Eintheilungen, die aber in der dritten Unterscheidung, au dernier, nur 1. 2. 3. bis 4. Carreaux enthalten.

Es sind noch einige besondere Orte des Ballhauses zu beobachten; welche man Löcher nennet. Das vornehmste findet sich an der obern Quer-Gallerie rechter Hand, welches viereckigt offen ist, und hinter sich ein schwarzes Tuch (la Grille) hat. Dieses Loch nennt man Pais. Wer in dem Spiel daselbst stehet, hat es zu vertheidigen, damit kein Ball hineingehe, ausserdeme er ihm, als ein Fehler angerechnet wird.

In einigen Ballhäusern siehet man in eben dieser Ober-Gallerie ein klein rundes Loch, wo hinein die Ballen vom Dach gehen. Es kommt hierbey auf die Geschicklichkeit des im Unterspiel servirenden Spielers vieles an, indeme, wenn ein Ball daselbst hinein gehet, dem im Oberspiel stehenden, wenn er ihn noch nicht nimmt, als ein Fehler angerechnet wird.

In untern Spiel findet sich an der untern Ober-Mauer unten am Boden ein klein Loch: la trou, ins Gevierdte einer Elle groß. Es hat damit einerley Bewandniß, wie an der Grille, stehet auch solchem gleich gegen über. Ferner ist auch zur Linken in der Ecke ein langes Bret: (Lais) an dem der Ball, so bald er es ohne Aufspielen berühret, verlohren gehet.

V. Was eigentlich dieses Spiels Grund seye, und worauf es ankomme.

Die Mathesis hat in diesem Spiel das Meiste zu thun. Es kommt auf die Kenntniß der Winkeln und der Repercussion an, daß jeder Ball regulair seye, oder irregulair von dem ordentlichen Sprung verhindert, oder in der Luft gedrehet werde.

VI. Benennung der Instrumente, bey diesem Spiel.

Es werden hiezu die Ballen erfordert. Diese sind durch und durch von Tuch zusammen gewickelt und fest geschlagen. Ihre Güte bestehet darinn, daß sie hart und einer dem andern gleich sind. Man rechnet sie zu Dutzend, auch halb Dutzend weise. Sie werden mit Raquetten geschlagen. Man hält unter diesen die Pariser für die besten, weil sie, wenn sie gleich etwas schwerer, als die deutschen sind, dennoch einen bessern Nachdruck haben. Jedoch sind die deutschen, wenn sie mit Pariser-Saiten bezogen, eben so gut. Man liebt zwar die leichten Raquets; allein, sie verursachen, weil sie in der Hand leicht herum fahren, und den Ball nicht sowohl poußiren, im Pariren und Coupiren viele Fehler. Das Raquet geschickt zu halten, ist ein Vortheil, der das meiste im ganzen Spiel ausmacht. Es ist daran so viel gelegen, daß, wer selbiges im ersten Anfang nicht recht zu führen, gelernet, allezeit gegen einen, der solches wohl innen hat, ziemlich unterschieden ist, und selten zu einem rechten Spiel gelanget. Man hat hievon folgendes, als eine Regel, angenommen, daß

die

die Hand am Stiel mit dem Daumen feste zuseyn und schliessen solle; daß der Theil des Raquets zur rechten Seite, etwas auswärts stehe, und im Schlagen das Gelenke niemahls weiter hinein, als die Spitze, oder das Obere des Raquetts gehet. Die eine Seite dieses Instruments ist allemahl gerade, und wird Droit genennet, so man inwendig, wenn man gerade schlägt, zu nehmen pfleget; die andere Seite zeigt nichts, als Knoten, und heisset: le Revers, oder le Travers. Man bedienet sich derselben, um zu wissen, wer oben oder unten im Anfange der ersten Parthie zu stehen komme, indeme einer von den Spielenden, oder auch der Marqueur beym Anfang das Raquett hin wirfft, und fragt, Droit ou Revers? worauf der Eine sich erwehlet, welche Seite er wolle, und wenn nun nach geworfenen Raquett das Erwehlte fället, man an den Ort sich stellet, wo die kleine Trou ist, der andere Spieler aber oben, wo die Queer-Gallerie ist.

Ausser dem Raquett bedienen sich die erfahrnen und künstlichen Spieler eines zugeschnittenen Holzes, oder Battoir, wo zumal die Avantage gleich zu machen, wo ein jeder der Spieler dem andern gleich ist, und, um ihm solche Stärke zu benehmen, er mit dem Holz zu spielen hat; oder mit einem Körbgen, welches ein Lichtkorb ist, in welchem die Ballen allezeit aufgefangen, und wieder heraus über die Chorde in die Winkel herum geworffen werden. Es ist dieses eine besondere Kunst, und erfordert viele Beurtheilung.

Einen starken Spieler desto mehr auf die Schwäche zu führen, ist dieses, daß er entweder dem Ge-

gentheil auf das halbe Hauß spielen müsse, und jeder Ball, so auf den andern Sprung über den mittlern Strich gehet, verlohren seye; so *à de mi-jeu* spielen, heisset, oder aber, daß er nicht die Seiten-Mauern berühren dörfe, (toucher les murailles,) da solches hingegen dem Andern frey stehet.

VII. Wie das Spiel judiciret werden müsse.

Die Ballen, wenn sie nun mit dem Raquett geschlagen werden, und welche an sich so hart als beynahe ein Stein, springen, so bald sie auf den mit Quattern oder Estrich belegten Boden oder an die Mauer kommen und fallen ganz ungemein, dergestalt, daß die anfahenden Spieler in nicht geringe Verwunderung kommen, um selbigen wieder zurück zu schlagen anfangs die Creutz und die Quere nach solchen lauffen, und dennoch solchen kaum zum Schlagen habhafft werden, dannenhero nöthig, daß der Ball und hauptsächlich dessen Sprung zu vorhero wohl judiciret und das Fundament davon gelernet werde, damit er ohne Mühe dem Gegner wieder zugespielet werden könne. Daß der Ball gerade und ordentlich springe, geschiehet, wenn er gerade weggeschlagen wird, welcher denn in der Lufft auch ganz gerade, ohne daß er sich drehe, fortflieget, und auch also wieder auffällt, und daher ganz regulair zu judiciren, nur nachdem er so hoch oder niedrig, schreg oder gerade herab aus der Lufft kömmt. Die andern Arten hingegen, da der Ball irregulair springet, geschehen auf vielerley Weise, so genau zu beobachten, und worinnen das Hauptwerk im ganzen

Spiel

Spiel und das Judiciren bestehet. Hiervon ist die erste irregulaire Art, wenn der Ball nicht gerade vor sich geschlagen, sondern zugleich gezogen und geschnitten wird, und zwar von oben herunterwärts, welches coupiren genennet wird, wodurch der Ball, wenn er gleichsam eingehauen wird, sich in der Lufft ruckwärts unzehlig und scharf drehet, und daher, so bald er auf die Erde kömmt, removiret wird, und ganz in der Tieffe auf der Erde fortkriechet, so daß selbigen wieder fortzuschlagen und aufzunehmen, dem Gegner sehr schwer wird, und daferne er ihn nicht alsobald recht, wie er springen wird, judiciret, meistens selbigen verfehlet, auch je schärffer der Ball coupiret oder geschnitten wird, je schlimmer und schneller er gehet. Sodann wird der Ball auch von der Seite im Schlagen in der Luft gedrehet, wenn er nicht von oben herunter sondern von der Seite her geschnitten wird; daß ich nemlich zwischen dem Ball und meinem Leibe die Queere durchfahre und ihn von der Seite mit einem Druck schneide, da er denn in der Luft sich von der Rechten zur Linken drehet, auch daferne er scharf also geschnitten und gedrehet wird, selbst in der Luft kaum fähret, wo er aber auffällt, keinesweges gerade, sondern ganz krum, auf welche Seite er sich in der Lufft drehet, springet, und so bald der Schlag erfolget, also zu judiciren ist, sonst er verfehlet und verlohren wird.

Eben auf solche Manier wird der Ball auf die dritte irregulaire Art geschnitten von der linken zur rechten Hand, sonderlich wenn man mit denen Knoten oder Revers mit verkehrter Hand schläget, da er denn im Aufspringen auch auf selbiger Seite, wo-

hin er geschnitten, springet, und alsobald nach dem Schlag so zu judiciren, wie er denn von der linken zur rechten auch, und vice versa geschnitten und gedrehet wird, wenn er in der Lufft hoch in serviren aufs Dach oder auch en volant im Fliegen gehauen wird.

Die vierte Art ist, wenn der Ball von unten in die Höhe werts geschnitten wird, da er denn im Aufspringen noch einmahl so hoch als ordentlich springet, welches zu practiciren er mit dem Raquett gleichsam geschleudert wird, da man nach Möglichkeit dem Ballen von unten herauf einen jählingen Druck giebet, mit dieser Art kan man dem Gegner wie ein Pfeil auf den Hals kommen, weil ein solcher Ball überaus geschwinde fähret und extraordinaire grosse Sprünge thut.

Ueberhaupt sind die geschnittenen und gedreheten Ballen nicht nur beym Aufspringen auf die Erde, sondern auch beym Anspringen an die Wand genau zu observiren, gestalt sie darnach zu judiciren, daß wohin sie in der Lufft gedrehet und geschnitten werden, dahin sie an der Wand vorwerts, abwerts, seit und rückwerts springen, und dieses ist in Praxi vor die Ursache alsbald zu bemerken, damit das Judicium bald dißfalls firmer werden mag.

Endlich aber wird auch ein Ball nicht nur von dem Raquett, sondern auch wenn er schrege an die Wand geschlagen wird, merklich im Anschlagen gedrehet, wornach er im Aufspringen alsbald zu judiciren, welches man pricolliren nennet, als welches den Sprung des Ballens nicht wenig remoriret und verändert, daß wenn ein Ball

an

an die hintere Mauer scharf von unten hinauf über Chorde pricolliret wird, er im Aufspringen wieder ruckwärts, woher er kommen, springet, als woran die Schneidung der Mauer die einzige Ursache.

V. Vom Marquiren und der Weise, wie dieses Exercitium gespielet und gezehlet wird.

Wenn nun endlich die Schläge gezehlet werden, so sind eigentlich nur zwey Arten, auf welche dieses Ball-Spiel gespielet wird, davon die erstere das Pelottiren, die andere Art die Partie, beydes entweder mit zweyen, dreyen, und am meisten vier Personen, wobey denn der Marqueur in der Gallerie die genaueste Obsicht zu halten.

Das Pelottiren kömmt darauf an, daß jeder ein loch zu befendiren sich vornimmt, als die zwey untern Spieler, der eine die trou, der andere die dernier oder das Bret l'ais genannt, die obern beyde der eine die Grille oder das gröste viereckigte loch, der andere die dernier; Solcher massen werden jedesmahl zwey Dutzend Ballen in den Kasten unten an der dernier gegeben, mit Ausruffung tout de bon quatre premiers, da man die ersten vier Ballen, so in die Löcher oder auch oben auf die obere Galerie fahren, diese denn, so sie hinein läst, in das Loch, welches er defendiret, die andern aber, wer solche auf die Galerie und in die Netze schlägt, angeschrieben und zu bezahlen zugezehlet werden; welches denn ein Exercitium des Spiels Anfang zu lernen.

Die andere Art ist das Partie Spielen, welches geschiehet entweder seu à seul, das ist, ihrer zwey

alleine gegen einander, oder un contre deux, einer gegen zwey, oder en quatre mit vieren.

Hierbey ist vor allen die Frage von der Avantage, indem meist einer stärker und erfahrner im Spielen als der andere. Die einander gleich spielen but à but, das heist auf gleich, die Avantagen, so man einem vorgiebet, sind ½, 1, 1½, 2, 2½, 3. Schläge, oder nach dem Französischen stilo, demi quinze, quinze, demitrent, trent, demi quarant cinq, quarant cinq; ferner ein, zwey, drey Spiel gegen keines, theils alleine, theils noch von obiger Avantage eine dabey; ingleichen das halbe Ball-Haus, Servir auf zwey Dächer, ohne die Seiten-Mauren zu berühren, sans toucher les murailles, wie denn auch, durch die Beine alle Ballen zu nehmen, mit dem battoir oder zugeschnittenen schmalen Holz, it. mit dem Körbgen.

Nachdem nun die Avantage gegeben wird, so hat solches der Marquer zu beobachten und darnach zu marquiren;

Die Reguln von der Partie sind folgende:

1.) Wird geworffen, wie oben bereit gesagt, wer unten oder oben zu stehen kommt, mit dem Raquett Droit oder Revers.

2.) Wer unten stehet, serviret, das ist, er spielet allemahl den Ball aus und zwar aufs Tuch, jedoch so schlimm er kan, daß selbigen der Gegner nicht über die Chorde bringen könne.

3.) Fällt der Ball vom Dache auf den andern Sprung nicht über den Quer-Strich bey der dernier vers le jeu und solches zweymahl hintereinander, oder

be-

berühret das Dach nicht, so verlieret über solchen zwey fauten der servirende einen Schlag.

4.) Es wird bedungen, ob alle Service müssen genommen werden, welches à tout prendre genennet wird, oder ob man zwey hintereinander könne paßiren lassen.

5.) Die folgende Partie bestehet aus Spielen, und jedes Spiel aus Schlägen, und zwar

6.) Wer am ersten nach erhaltenen zwey Schlägen noch zwey hintereinander gewinnet, hat ein Spiel, und wer nach zwey erhaltenen Spielen noch zwey am ersten hintereinander bekömmt, erhält die Partie.

7.) Bekommt aber einer ein Spiel oder auch einen Schlag über die ersten zwey, und der andere gleich darauf eben dergleichen, wird es in Schlägen a deux oder im Spielen à deux jeus, darauf das folgende Spiel l'avantage de jeux oder in Schlagen l'avantage genennet wird, und wieder à deux oder â deux de jeus wird, so lang der eine nicht zwey Spiele gleich hintereinander bekömmt, alsdann erst die Partie gewonnen ist.

8.) Ein jeder Ball muß in der Partie nicht mehr als einmahl springen, darauf er alsbald muß genommen werden, wie denn auch im pelottiren der Ball, so doubliret oder zweymahl gesprungen, ehe er verschlagen, oder in ein Loch gehet, nicht gilt. Im Partie spielen ist aber

9) noch diese Freyheit, daß ich den Ball kan fahren und zweymal springen lassen, darauf eine Chafs wird, das ist, ich muß paßiren und muß den Ball hinter den Ort so lange im Schlagen weiter bringen, wo die Chafs bereitet worden, bis es der Contrepart nicht mehr verwehren kan, alsdenn er mir als gewonnen

wonnen zugerechnet wird, fällt er heraus nach der Chorde zu und über den bemerckten Ort der Chals auf den andern Sprung, ist er verlohren.

10.) Obgleich eine Chals durch den doppelten Sprung eines Balles worden, darf man doch nicht eher paßiren, bis der eine im Spiel quarant cinq hat; oder zwey Chassen worden.

11.) Auf den andern Sprung wird allemal eine Chals, doch nur wo der Platz einen Nahmen hat, als sous la chorde, wenn der Ball auf den andern Sprung ruckwärts die Chorde berühret, oder so knap auf die Chorde aufgeschlagen wird, daß er noch hinüber kömmt, die folgenden Chassen sind au premier à remettre oder la bal à gagner beym ersten Loch, à la porte au second, au dernier, und eben so vers le jeu, ingleichen Chasse au pied, das ist unten an dem untersten der Mauer, Chasse à un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, onze, douze, treize, quatorze, quinze Careaux, auch vers le jeu, a un, deux, trois, quatre Careaux, welches alles diejenigen Plätze durch das ganze Ball-Haus, wohin die Ballen springen und also marquiret werden.

12.) Das marquiren der Schläge, wie sie von denen spielenden verlohren werden, sind auf folgende Art, als quinze à rien, eins um keins, quinze à un, eins um eins, trente à quinze, zwey um eins, trente à un, zwey um zwey, quarant cinq à trent, drey um zwey, à deux, drey um drey; l'avantage, eins mehr; à deux, wieder gleich l'avantage, ein mehr, jeu premier jeu, das erste Spiel,

13.) Die

13.) Die Spiele werden wieder auf folgende Art gezehlet, premier jeu, das erste Spiel, jeu a jeu, Spiel um Spiel, deux jeus à un, zwey Spiel um eines, à deux jeus, zwey Spiel um zwey, l'avantage du jeu, Avantage-Spiel, Partie, Gewinnen.

14.) Es ist bekannt, daß wie in allen Spielen immer einer das Spiel besser kan als der andere, dahero einer dem andern vorgeben muß, diese Avantagen sind nun noch but à but oder gleich, demi quinze, quinze, demi trente, trente; demi quarantcinque oder quarantcinq, ingleichen un jeu à point, deux jeus à point, trois jeus à point.

15.) Wann die Avantage auf halbe Schläge ankömmt, als demi quince oder demi trente &c. wird in einem Spiel der halbe Schlag bis ins andere gesparet, als im ersten Spiel nichts, im andern ganze quinze und so wechsels weise.

16.) Auch ist eine Avantage eine zwey puisquen, das ist ein Schlag, den ich nehmen kan mitten in der Partie, wenn und wo ich will, und wenn es mir nütze; Mehrere Avantagen sind Services auf zwey Dächer, auf halbe Ball-Haus, sans toucher les murailles, ohne die Mauren zu berühren ꝛc. mit dem battoir, durch die Beine, mit den Körbgen.

VIII. Einige Regeln zu Vortheilen.

Jeder geneigter Leser wird aus vorstehendem erkennen, daß, wer die Arten, dem Gegner den Rang abzulauffen, in diesem Spiel wohl kennet, als ein ge-

geschickter und vollkommener Ballspieler anzusehen seye. Vornehmlich hat man die Aufmerksamkeit dahin zu richten; daß man

1.) die Avantagen vortheilhaft regulire, und des Gegners Spiel oder Stärke wohl beurtheile.

2.) Daß, wenn man mit dem andern auf Gleich nicht spielen kan, es keine Avantage seye, un jeu à point, oder auch mehr Spiel vorzugeben.

3.) Daß das douee-Spiel in die Winkel, wo kein Ball fast die Wand, oder wenigstens nicht die hintere Wand berühret, das allerstärkste ist, und der den Gegentheil durchs Lauffen sehr ermüden könne; und

4.) daß, wer unten stehet und serviret, mehr Avantage habe, als der, so oben stehet, und solche nimmt.

Anhang.

Die an dem Erfindungs-Witz so reiche Neapolitaner haben eine mit dem Ballspiel viele Aehnlichkeit habende, andere Art erfunden, welches hier und dort an grossen Höfen viele Liebhaber sich erworben. Die ousführliche Beschreibung davon ist bereits unter der Hand einer geschickten Feder, und wird zu dem II. Theil dieses Werkgens verspahret. Hier will man nur noch berühren, daß es mehrentheils in diesem Spiel darauf ankomme, daß man mit einem hölzernen Hammer eine hölzerne Kugel nach gewissen Regeln in bestimmte Plätze zu schlagen wisse. Es ist die Leibesbewegung besonders hieben zu betrachten,

in-

indeme Arm und Rucken, in der Gewalt, Wendungen, und dem Nachdruck, den man der Kugel giebt, das meiste thun müssen. Der Italiener nennt es Palle malle, und in Unter-Italien ist es eines der stärksten Spiele, die der Adel unter sich öffters anzustellen pfleget. Es wird hierzu nicht weniger Geschicklichkeit, eine gute Urtheils-Krafft, als bey dem Ballspiel, erfordert, und werden auch mitten im Spiel grosse Wetten über die Richtigkeit dieses oder jenes Schlags ausgesetzet.

Das Whistspiel.*

I. Einige allgemeine Regeln, so Anfänger sich merken müssen.

§. 1. Wenn ihr ausspielet, so fanget mit der Farbe an, wovon ihr die mehresten Carten in der Hand habet. Habet ihr eine ununterbrochene Folge, z. E. König, Dame und Bauer, oder Dame, Bauer und Zehen; so ist dieses ein sicherer Ausschlag, welcher allezeit die ohnfehlbare Würkung thut, daß ihr selbst oder euer Spielgehülfe in anderen Farben hinter die Hand kommet. Machet im Ausspielen mit der höchsten von dergleichen erwähnten Folgecarten den Anfang, es wäre dann, daß ihrer fünf an der Zahl wären. In diesem Falle spielet die niedrigste, (ausgenommen in Trumpf, als wovon stets der höchste zuerst gespielet werden muß) damit ihr aus eures Spielgehülfen oder eurer Gegner Hand das As oder den König fallen machet, und durch solches Mittel eure obgedachte Folgecarten die höchsten werden.

§. 2.

---

* Es ist diese Anweisung meistentheils aus dem Englischen Tractätgen des Herrn Hoyle zusammen getragen, und mit der Art, wie dieses Spiel dermahlen geübet wird, gleichförmig gemacht worden.

§. 2. Habet ihr fünf der geringsten Trümpfe, und dabey keine einzige gute Carte in andern Farben; so spielet Trumpf aus. Hiedurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzet wird, mithin mit zwo Charten, davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, (z. E. er hätte As und Dame) zween Stiche machet.

§. 3. Wenn ihr nicht mehr als zween kleine Trümpfe besitzet, dabey in zwo andern Farben das As und den König, in der vierten aber gar keine (so genannte Renonce) habet, so machet gleich zu Anfange so viel Stiche als ihr könnet. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht; so setzet ihn (durch weiteres Spielen einer noch nicht freyer Carte dieser Farbe) nicht in die Nothwendigkeit, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel zu sehr schwächen mögte.

§. 4. Ihr habt selten nöthig, die von eurem Spielgehülfen ausgebrachte Farbe nachzuspielen, wenn ihr für euch selbst einige gut Folgecarten zu spielen habt; es wäre dann, daß eben darauf die einzige Möglichkeit beruhete, ein Spiel zu retten oder zu gewinnen. Unter guten Folgecarten werden die bereits oben erwehnten unterbrochenen Reihen (Sequences) verstanden; wenn ihr nehmlich Könige, Dame, Bauer, oder Dame, Bauer und Zehen habet.

§. 5. Wenn jede der gegen einander spielenden Partheyen 5. Stiche hat, und ihr seyd sicher, aus eurer eigenen Hand zween darüber zu machen, so lasset euch durch die Hofnung 2. entscheidende Tricks (oder 8. Stiche) zu machen, nicht abhalten, sie zu nehmen, denn wenn ihr den (euch gewissen) entscheidenden

Stich

Stich verliehret; so ist der Unterschied 2. und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil, in der Unsgewisheit wie 2. zu 1.

Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn ihr Wahrscheinlichkeit sehet, entweder euch aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Parthie dadurch zu gewinnen. Bey jedem dieser Fälle müßt ihr es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trick allenfalls für euch verlohren gehe.

§. 6. Ist es wahrscheinlich, ihr werdet die Parthie gewinnen; so wager allezeit 1. oder 2. Stiche: dieweil euer Gegner dadurch, daß aufs neue gegeben werden muß, stärkern Antheil an dem Spielsatze erlanget, als der 1. oder die 2. Points ausmachen, die ihr in dem gegenwärtigen Spiel waget.

Erwehnter Fall beziehet sich unten bey N. VI. auf den 1, 2, 3, 4, 5, 6. Fall.

§. 7. Hat euer Gegner bereits 6 oder 7. ihr aber noch nichts marquiret, und das Ausspielen ist an euch; so ist in diesem Falle das beste was ihr thun könnt, einen oder zween ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel, so viel möglich, zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, ihr habet die Dame oder den Bauer in Trumpf, nebst einem anderen Trumpf, dabey aber in anderen Farben keine gute Carten; so spielet eure Trumpf-Dame, oder Trumpf-Bauer aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wofern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen: ist er aber schwach; so verursacher ihr ihm doch keinen Schaden.

§. 8. Habt ihr 4. marquiret; so müßt ihr euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point

zu

zu gewinnen: denn dieses rettet die Helfte des Satzes, darum gespielet wird. Diesen Zweck zu erhalten, spielet mit Behutsamkeit Trumpf aus, ob ihr auch gleich ziemlich stark darinn seyd. Wenn man eine Honneur nebst 3. andern Trümpfen hat, kan man dieses schon stark in Trumpf nennen.

§. 9. Wenn ihr 9. marquiret habet; müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpfen seyd, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wofern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von eurer Gegner Carten trumpfen könne. Gebet ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure Partie 1, 2, oder 3. marquiret: so müsset ihr gerade das Gegentheil thun, welches ebenermassen statt hat, wenn die Parthie zu 5, 6, oder zu 7. stehet, denn in beyden letzt erwehnten Fällen spielet ihr um mehr, als einen Point.

§. 10. Habt ihr die Hinterhand, und findet, der dritte Spieler (nehmlich euer Gegner rechter Hand,) könne in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe angespielet, keine gute Carte vorsetzen; so spielet, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habet, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus. Euer Spielgehülfe erlanget dadurch den im 2. §. beschriebenen Vortheil in dieser Farbe. Auch wird dadurch der Gegner öfterts genöthigt, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schaffet.

§. 11. Wenn ihr As, König und 4. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem der kleinen an, dieweil die Möglichkeit gleich ist, euer Spielgehülfe hab einen höhern Trumpf, als der, so hinter der Hand

sitzet. Ist solcher höhere Trumpf in der Hand eures Spielgehülfen, so könnt ihr 3. mahl nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so könnt ihr nicht alle Trümpfe abfordern.

§. 12. Habt ihr As, König, Bauer und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit dem Könige an, spielet darauf das As, (ausgenommen, wenn einer der Gegner nicht Trumpf bedienet) denn es ist allemahl die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.

§. 13. Habt ihr König, Dame und 4. kleine in Trumpf; so fanget mit einem der kleinen an, denn es ist auf eurer Seite vermuthlich, daß euer Spielgehülfe eine Honneur habe.

§. 14. Habt ihr König, Dame, Zehen und 3. kleine in Trumpf; so machet mit dem Könige den Anfang, denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweyte Fordern der Bauer fallen werde: oder ihr möget warten, ob es sich nicht fügen wolle, daß, wenn euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, ihr sowohl mit Dame, als Zehen, einen Stich machet. Siehe N. VII. auf den 1, 2. und 3. Fall.

§. 15. Wenn ihr Dame, Bauer, und 4. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem kleinen an; denn ihr müsset vermuthen, euer Gegner habe eine Honneur.

§. 16. Wenn ihr Dame, Bauer, Neune und 3. kleine in Trumpf habet, so fanget mit der Dame an; denn es müßte viel seyn, wenn die Zehen nicht auf das zweyte Fordern fiele. Oder, ihr möget auch warten wie ihr mit Bauer und Neune hinter der Hand zu 2. Stichen gelanget, so wie es im 14. §. mit Da-

me

nie und Zehen vorgeschrieben ist. Siehe den 1. 2. und 3. Fall N. VII.

§. 17. Wenn ihr Bauer, Zehen und 4. kleine in Trumpf habet, so fanget mit einem kleinen an, nach den oben §. 15. angegebenen Gründen.

§. 18. Habt ihr Bauer, Zehen, Achte und 3. kleine in Trumpf, so fanget mit dem Bauer an, damit ihr verhütet, daß die Neune keinen Stich mache. Es ist für euch zu wetten, daß bey zweymahligen Fordern alle 3. Honneurs fallen werden.

§. 19. Wenn ihr sechs Trumpf von geringerer Benennung habet, müsset ihr mit dem niedrigsten anfangen; es wäre dann, deß ihr die Zehen, Neune und Achte hättet, und von eurem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre eine Honneur aufgewählet worden: in diesem Falle, wenn die aufgewählte Honneur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehen zu erst aus. Dieses nöthiget euren Gegner, seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Spielgehülfe die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

§. 20. Habt ihr das As, den König und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an, nach den im 15. §. angegebenen Gründen.

§. 21. Wenn ihr das As, den König, den Bauer und 2. kleine in Trumpf habet, so fanget mit dem Könige an, welches mit einer fast zur Gewisheit reichenden Wahrscheinlichkeit euren Spielgehülfen benachrichtiget, daß euch das As und der Bauer noch in eurer Hand übrig bleiben: kommt er darauf zum Ausschlagen; so spielet er euch einen Trumpf, und ihr müsset alsdann versuchen, ob der Bube euch durchgehen könne. Diese Art zu spielen kan keine andere bö-

se Folge haben, als wenn etwann die Dame euch hinter der Hand, bey eurem Gegner sich unbesetzt befände. Siehe den 1, 2, und 3. Fall N. VII.

§. 22. Wenn ihr den König, die Dame und 3. kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 23. Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und 2. kleine in Trumpf habet; so machet mit dem Könige den Anfang, nach den n. 21. angegebenen Gründen.

§. 24. Habt ihr die Dame, den Bauer und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 25. Habt ihr die Dame, den Bauer, die Neune und 2. kleine in Trumpf; so fanget mit der Dame an, nach den n. 16. angegebenen Gründen.

§. 26. Habt ihr den Bauer, die Zehen und 3. kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 16. angegebenen Gründen.

§. 27. Habt ihr den Bauer, die Zehen, die Acht und 2. kleine in Trumpf; so fanget mit dem Bauer an; denn in zweymahligen Fordern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder, wenn euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspielet, könnt ihr versuchen, ob ihr die Achte zwischen der Hand durchbringen möget.

§. 28. Wenn ihr 5. Trümpfe von geringerer Benennung habet; so ist das beste Spiel, mit dem niedrigsten anzufangen: es wäre dann, ihr hättet eine Folge, so aus der Zehen, der Neune und der Achte bestünde. In diesem Falle macht mit der höchsten Carte solcher Folge den Anfang.

§. 29.

§. 29. Wenn ihr das As, den König und zwey kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 30. Wenn ihr das As, den König, den Bauer und einen kleinen in Trumpf habet; so fanget mit dem Könige an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 31. Wenn ihr den König, die Dame, und zwey kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 32. Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und einen kleinen Trumpf habet; so fanget mit dem Könige an, und erwartet, daß euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspiele, damit ihr in Absicht den Buben zu stechen oder fallen zu machen, eure Zehen aufzusetzen versuchen könnet.

§. 33. Wenn ihr die Dame, den Bauer, die Neune und einen kleinen Trumpf habet; so machet mit der Dame den Anfang, damit ihr die Zehen verhindert, einen Stich zu machen.

§. 34. Wenn ihr den Bauer, die Zehen, und zwey kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an, nach den n. 15. angegebenen Gründen.

§. 35. Wenn ihr den Bauer, die Zehen, die Acht und einen kleinen in Trumpf habet; so machet mit dem Bauer den Anfang, damit ihr verhütet, daß die Neune einen Stich mache.

§. 36. Wenn ihr die Zehen, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpf habet, so fanget mit den Zehen an. Es bleibet dadurch eurem Spielgehülfen freygestellet, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

§. 37. Wenn ihr die Zehen und drey kleine in Trumpf habet; so machet mit einem kleinen den Anfang.

II. Einige besondere Regeln, so beobachtet werden müssen.

§. 1. Wenn ihr das As, den König und vier kleine in Trumpf, daneben auch gute Carten in einer andern Farbe habet; müsset ihr zuvorderst dreymahl Trumpf fordern: widrigenfalls mögte eure zahlreiche andere Farbe getrumpfet werden.

§. 2. Wenn ihr den König, die Dame und 4. kleine in Trumpf, benebst guten Carten in einer anderen Farbe habet; so spielet mit dem Könige Trumpf aus, dieweil, wann ihr zum zweyten mahle wieder zum Ausschlagen gelanget, ihr dreymal werdet fordern können.

§. 3. Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und drey kleine in Trumpf habet, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, der Bauer werde auf das zweyte Fordern fallen, und lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Dame und Zehen zwischen der Hand zu zween Stichen gelangen möget, aus Beysorge, eure zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpfet werden.

§. 4. Habt ihr die Dame, den Bauer und drey kleine in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet einen kleinen Trumpf aus.

§. 5. Habt ihr die Dame, den Bauer, die Neune und zwey kleine in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweyte Fordern die Zehen fallen werde: lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Bauern und Neune zwischen der Hand zu zween Stichen gelangen möget, sondern

dern spielet zum zweytenmahle Trumpf, nach den im dritten Falle dieses Stücks angegebenen Gründen.

§. 6. Habt ihr den Bauer, die Zehen und drey kleine in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet einen kleinen Trumpf aus.

§. 7. Habt ihr den Bauer, die Zehen, die Achte und zwey kleine im Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit dem Bauer Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweyte Fordern fallen werde.

§. 8. Habt ihr die Zehen, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Carten in einer andern Farbe; so spielet mit der Zehen Trumpf an.

III. Beschreibung besonderer Spiele, nebst der Art und Weise, wie solche müssen gespielet werden, nachdem ein Anfänger einigen Fortgang darinn gemacht hat.

§. 1. Gesetzt, ihr seyd vor der Hand, und euer Spiel bestehet in König, Dame und Bube in einer Farbe, dem As, König, Dame, und zwey kleinen Carten einer andern Farbe, dem Könige und der Dame in der dritten Farbe, nebst drey kleinen Trümpfen: So fragt sichs, wie dieses Spiel zu spielen? Ihr müßt mit dem As eurer besten Farbe, (oder mit einem Trumpf) den Anfang machen. Dieses benachrichtiget euren Spielgehülfen, daß ihr in solcher Farbe die Ubermacht habet: fahret aber nicht fort, den König derselben Farbe zu spielen, sondern schlaget statt dessen einen Trumpf aus. Findet ihr, daß euer Spielgehülfe nicht stark genug sey, euch in Trumpf zu unterstützen

stützen, und euer Gegner spielet die Farbe an, darinn ihr am schwächsten seyd, nemlich diejenige, davon ihr blos König und Dame habt: so spielet den König eurer besten Farbe, und findet ihr einige Wahrscheinlichkeit, daß einer eurer Gegner solche Farbe trumpfen mögte; so fahret fort, den König der Farbe zu spielen, in welcher ihr König, Dame und Bauer habt. Solte es sich zutragen, daß die Farbe, darin ihr am schwächsten seyd, von euren Gegnern nicht angespielet würde, und es könte gleich, aller Vermuthung nach, euer Spielgehülfe euch in Trumpf keinen Beystand leisten; so verfolget doch euren Entwurf, so oft Trumpf zu spielen, als ihr nur zum Ausschlagen gelanget. Man nehme an, euer Spielgehülfe habe nur 2. Trümpfe, da jeder eurer Gegner deren 4. besitzet: so erlangt ihr doch durch dieses Mittel, daß nach dreymahligen Fordern nur 2. Trümpfe gegen euch bleiben.

Noch in der Vorhand.

§. 2. Gesetzt, ihr habt das As, den König, die Dame, und einen kleinen in Trumpf, nebst einer ununterbrochenen Folge von 5. Carten in einer andern Farbe, vom Könige an zu rechnen, dabey 4. andere Carten von keinem Werthe; so fanget mit der Trumpf-Dame an, und setzet solchen Ausschlag mit dem As fort. Dieses vergewissert euren Spielgehülfen, daß ihr den König ebenfalls habet. Es würde schlecht gespielet seyn, zum drittenmahle Trumpf zu fordern, ehe und bevor ihr eure zahlreichste Farbe frey gespielet (zu Cartes fortes gemacht.) Ueberdem, wenn ihr erwehnter massen mit Trumpf spielen aufhöret, wird euer Spielgehülfe dadurch benach-

richs-

richtigt, daß euch nur noch der König und ein kleiner in Trumpf übrig sey. Denn, wenn ihr das As, den König, die Dame und noch zwey in Trumpf hättet, und es wäre bey zweymahligen Fordern aus allen Händen Trumpf bedienet; so könte es euch nicht zum Nachtheile gereichen, wenn ihr mit dem Könige zum drittenmahle fordertet. Wenn ihr eure Folgecarte (sequence) anspielet, so fanget mit der kleinesten an: denn, hat euer Spielgehülfe das As, so sticht er damit, und was ihr von Carten in dieser Farbe hat, wird dadurch frey. Euer Spielgehülfe hat anbey so viel Licht von der Beschaffenheit eures Spieles erlanget, daß, so bald er zum Ausschlage kommt, und wenn ihm 1. oder 2. Trümpfe übrig geblieben, er euch Trumpf zuspielen wird, indem er fast sicher seyn kan, daß euer König alle in den Händen eurer Gegner noch befindliche Trümpfe werde fallen machen.

Wenn ihr der zweyte Spieler seyd.

§. 3. Gesetzt, ihr habet das As, den König und zwey kleine in Trumpf, nebst einer Quinte major in einer andern Farbe, in der dritten Farbe drey niedrige Carten, und in der vierten nur eine. Euer Gegner, der euch rechter Hand sitzet, machet den Anfang zu spielen, und schläget das As derjenigen Farbe aus, in welcher ihr am schwächesten seyd, fähret darauf fort, und spielt den König. In diesem Falle trumpfet ihn nicht, sondern werfet eine schlechte unnütze Carte bey. Spielet er darauf die Dame, so macht euch noch von einer schlechten Carte los: thut zum viertenmahle eben dasselbe, in Hoffnung,

nung, euer Spielgehülfe werde trumpfen, und darauf euch Trumpf zuspielen, oder euch in der Farbe, darinn ihr am stärksten seyd, an den Schlag bringen. Wird Trumpf gespielet, so fordert darinn zweymahl herum, und spielet dann eure zahlreichste Farbe. Fuget es sich nun, daß in der Hand eures einen Gegners vier Trümpfe, und bey dem andern deren zwey befindlich, welches ihr wohl voraus setzen möget, da von den neun Trümpfen ausser eurer Hand, nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit, euer Spielgehülfe deren wohl drey haben kan, folglich unter euren beyden Gegnern die sechs übrigen vermuthet werden: so werdet ihr durch Anspielung der Farbe, darinn ihr am stärksten seyd, eure Gegner zwingen, solche zu stechen, mithin ihre besten Trümpfe ihnen aus der Hand bringen. Dadurch erlanget ihr die Wahrscheinlichkeit, den entscheidenden dreyzehenden Stich aus eurer Hand allein zu machen; da ihr im Gegentheil, wenn ihr eine von eures Gegners besten Carten getrumpfet hättet, euer Spiel dergestalt würdet geschwächet haben, daß nach allem Anschein, nicht mehr als fünf Stiche ohne eures Spielgehülfen Beystand würden eingegangen seyn.

§. 4. Gesetzt, ihr habet das As, die Dame und drey kleine in Trumpf; das As, die Dame, die Zehen und Neune in einer andern Farbe; nebst zwey geringen Carten in jeder der beyden übrigen Farben. Euer Spielgehülfe spielet euch die Farbe zu, darinn ihr gedachtermassen As, Dame, Zehen und Neune habet. Dieses Spiel erfordert nun weit mehr, eure Gegner zu hintergehen, als eurem Spielgehülfen Licht zu geben. Setzt derowegen die Neune auf.

Die-

Dieses verleitet euren Gegner, wenn ihm dieser Stich eingehet, Trumpf zu spielen. So bald euch solchergestalt Trumpf zugespielet worden, spielet Trumpf nach, doch behaltet davon die Uebermacht in der Hand. Setzet euer Gegner, der euch Trumpf angespielet hatte, einen Trumpf vor, den euer Spielgehülfe nicht überstechen kan: so wird er, wenn er in seiner eignen Hand keine gute Farbe zum Anspielen hat, eures Spielgehülfen Anschlag wieder ausbringen, in der Einbildung, solche Farbe sey zwischen seinem und eurem Spielgehülfen vertheilet; gelinget solches euer Künsteln, (Finess) so werdet ihr beträchtlichen Vortheil davon haben; da ihr im Gegentheil wenig oder nichts dabey verliehren könnet.

§. 5. Gesetzt, ihr habet das As, den König und drey kleine in Trumpf, eine Quarte vom Könige, nebst zwey kleinen in einer andern Farbe, und eine kleine Carte in jeder der beyden übrigen Farben. Euer Gegner spielet eine Farbe an, davon euer Spielgehülfe die Quart major hat; euer Spielgehülfe setzet den Bauer auf, und spielet hernach das As. Ihr renoncirt in dieser Farbe, und werfet eure schlechte unnütze Carte bey. Wenn darauf euer Spielgehülfe den König spielet, so trumpfet solchen euer Gegner rechter Hand, man setzet den Fall, mit dem Bauer oder der Zehen. Solches müsset ihr nun nicht übertrumpfen, denn dadurch köntet ihr vermuthlich 2. oder 3. Stiche verliehren, weil ihr euch zu sehr schwächetet. Spielet er aber die Farbe an, davon ihr keine habt, so trumpfet, und spielet darauf die niedrigste eurer Folgecarte (sequence) an, in Absicht, das As aus eures Gehülfen oder eurer Gegner Hand zu bringen. So bald

ihr diesen Zweck erreichet habt, und wieder am Ausschlage seyd; fordert zweymahl Trumpf, so dann spielet eure zahlreichste Farbe. Solte euer Gegner, anstatt eure schwache Farbe anzuspielen, Trumpf bringen; so fordert ihr damit nach, daß also zweymahl Trumpf herumgefordert wird. Darauf bemühet euch, daß eure stärkste Farbe frey (Cartes fortes) werde. Ihr werdet aber selten finden, daß andere als mäßige Spieler, nach der letztbemeldeten Art verfahren.

IV. Wie einige Spiele mit gewissen Beobachtungen gespielet werden müssen, die euch versichern, daß euer Spielgehülfe von der Farbe, die entweder ihr selbst, oder er angespielet, keine mehr habe.

1) Gesetzt, ihr spielet eine Farbe an, von welcher ihr Dame, Zehen, Neune und zwey kleine habet; der zweyte Spieler setzt den Bauer auf, und euer Gehülfe die Achte: so ist solches, wenn er gut spielet, und da ihr selbst die Dame, Zehen und Neune in dieser Farbe besitzet, ein vollkommener Beweiß, daß er keine mehr darinn haben könne. Ihr könnt nach dieser Entdeckung euch mit eurem Spielen richten, und entweder, falls ihr stark in Trumpf seyd, ihn zwingen, obgedachte Farbe zu trumpfen, oder ihr könnet nach Befinden der Umstände eine andere spielen.

2) Gesetzt, ihr habt den König, die Dame und die Zehen in einer Farbe, und spielet den König an, euer Gehülfe wirft den Bauer darauf; so überzeuget euch solches, er habe von dieser Farbe keine mehr.

3) Merket hier, noch einen Fall, so von den beyden vorhergehenden unterschieden:

Ge-

Gesetzt, ihr habt den König, die Dame und noch mehrere in einer Farbe, und ihr fangt mit dem Könige an auszuspielen; so spielet euer Gehülfe gut, wenn er, da er in solcher Farbe allein das As und eine geringe Carte hat, euren König mit seinem As übersticht: denn gesetzt, er sey sehr stark in Trumpf, so kommt er dadurch zum Ausschlage, spielet Trumpf, und nachdem er auf solche Weise die Trümpfe heraus gebracht hat, spielet er euch euren Anschlag wieder zu. Sein As in dieser Farbe ist nun schon heraus, mithin könnet ihr eure Farbe auf der Reihe einbekommen, welches widrigen Falls, wenn er zu Anfange sein As, als die höchste dieser Farbe zurück behalten hätte, schwerlich würde haben ausgerichtet werden können.

Und gesetzt, ihr habet ausser gedachter Farbe keine gute Carten mehr in eurer Hand; so verliehret ihr doch nichts dadurch, daß eures Gehülfen As euren König übersticht. Solte es sich aber zutragen, daß ihr in solcher Farbe mehr gute Carten nachzubringen hättet; so erlanget ihr durch diese Art und Weise zu spielen, alle Stiche, die ihr darinn machet. Da auch euer Gehülfe mit seinem As euren König genommen hat, und darauf euch Trumpf zuspielet, könnet ihr mit Recht urtheilen, er habe in dieser Farbe noch eine Carte euch wieder anzubringen. Werfet daher keine davon weg; soltet ihr auch gleich einen besetzten König oder Dame darüber entblössen müssen.

V. Besondere Spiele, bey denen man sich so wohl bemühen muß, seine Gegner zu hintergehen und in Verlegenheit zu setzen, als seinem Spielgehülfen zuverläßiges Licht zu geben.

1) Gesetzt, ich spiele das As von einer Farbe an, davon ich As, König und drey kleine habe, und es dünkt dem Spieler, so die Hinterhand hat, nicht rathsam, meinen Ausschlag zu trumpfen, ob er gleich Renonce darinn hat: finde ich mich nun nicht stark genug an Trümpfen; so muß ich den König nicht nachspielen, sondern die Ubernacht in dieser Farbe in der Hand behalten, und daher nur einen kleinen davon ausspielen. Dieses muß ich thun, damit ich das Spiel meines gedachten Gegners hinter der Hand schwäche.

2) Wird eine Farbe angespielet, darinn ich Renonce habe, und ich aus sichern Gründen schliesse, daß mein Gehülfe auch nicht die besten Carten darinn habe, so werffe ich, in Absicht meinen Gegner zu hintergehen, meine zahlreichste Farbe bey; damit ich aber auch meinen Gehülfen aus der Ungewißheit setze, so werffe ich, wenn er den Ausschlag hat, meine schwächste Farbe bey. Diese Art zu spielen wird gemeiniglich von gutem Erfolg seyn, es wäre dann, daß ihr mit sehr guten Spielern zu thun hättet; aber auch mit solchen werdet ihr öfter dadurch gewinnen, als verliehren.

VI. Besondere Spiele, bey welchen man sich in die Gefahr setzet, einen einzigen Stich etwann zu verliehren, in Absicht drey Stich zu machen.

1) Gesetzt, Treffle ist Trumpf, euer Gegner spielet Cœur an, euer Gehülfe hat Renonce darinn, und

und wirft Pique bey. Hieraus müsset ihr schliessen, seine Carte bestehe aus Trümpfen und Carreaus. Gesetzt nun, der Stich gehet euch ein, ihr seyd aber zu schwach in Trumpf, so dürft ihr ihn durch Anspielung seiner Renonce nicht zwingen, solche zu trumpfen. Nehmet an, ihr hättet König, Bauer und einen kleinen in Carreau; nehmet ferner an, euer Gehülfe hätte die Dame und fünf kleine in Carreau: so könnet ihr und euer Gehülfe zu fünf Stichen in dieser Farbe gelangen, wenn ihr bey eurem ersten Ausschlage den König, und bey dem zweyten den Bauer ausspielet. Hättet ihr im Gegentheil einen kleinen Carreau angespielet, und eures Gehülfen Dame wäre mit dem As übergestochen worden, so verhindert der in eurer Hand noch übrige König und Bauer euren Gehülfen, seine Carten in dieser Farbe auf der Reihe weg zu spielen. Hätte er auch gleich den einzigen noch übrigen Trumpf in seiner Hand, und ihr nöthiget ihn, damit zu stechen, so würdet ihr dennoch dadurch, daß ihr zu Anfang ein klein Carreau ausgespielet, in dieser Partie 3. Stiche verliehren.

2.) Wir wollen den vorigen Fall abermahl setzen, mit der Veränderung, daß ihr von der Farbe, darinn euer Gehülfe am stärksten ist, Dame, Zehen und eine niedrige Carte hättet, welches ihr nach Maßgebung des vorhergehenden Falles entdecken müsset; eures Gehülfen Spiel in dieser Farbe aber bestünde aus dem Bauer und fünf kleinen. Ihr seyd am Ausschlage, müsset also eure Dame spielen, und wenn ihr zum zweytenmahle ausspielet, die Zehen. Euer Gehülfe hätte auch den letzten übrig gebliebenen Trumpf, so macht er durch die angewiesene Art zu spie-

len

len vier Stiche in solcher Farbe. Spieletet ihr aber davon einen kleinen an, so gienge sein Bauer verlohren. Dieselbe Farbe wird zum zweyten mahle angespielet, und eure Dame bleibt noch sitzen, welche hernach, wenn euer Gehülfe mit seinem letzten Trumpfe zum Stechen gebracht worden, ihn verhindert, an den Schlag zu kommen. Ihr verliehret also in diesem Spiele 3. Stiche,

3.) In den vorhergehenden Exempeln ist vorausgesetzet worden, ihr wäret am Ausschlage, und hättet dadurch Gelegenheit, die besten Carten, so ihr von eures Gehülfen zahlreichster Farbe in der Hand habet, auszuspielen, damit er solche Farbe hernach auf der Reihe verspielen könne. Wir wollen für dieses mahl annehmen, euer Gehülfe müsse anspielen, und bey dem Fortgange des Spieles entdecket ihr, daß er eine zahlreiche Farbe habe, z. E. das As, den König und 4. kleine. Ihr selbst habt darinn Dame, Zehen, Neune und eine sehr geringe. Spielet nun euer Gehülfe das As, so müßt ihr die Neune beygeben; spielet er den König, so werfet die Zehen bey. Ihr sehet, daß ihr durch dieses Mittel die Dame einbekommet, wann die Farbe zum dritten mahle herum gespielet wird; und weil ihr noch einen kleinen dabey habt, so sperret ihr eures Gehülfen ferneres Fortspielen seiner zahlreichen Farbe nicht, da ihr hingegen, wenn ihr Dame und Zehen zurück behalten hättet, und bey euren Gegnern der Bauer gefallen wäre, in diesem Spiele zweene Stiche verlohren hättet.

4.) Gesetzt, ihr findet, so wie im vorhergehenden Falle angemerket worden, bey dem Fortgange des Spiels, daß euer Gehülfe eine zahlreiche Farbe besitzet,

sitzet, davon ihr den König, die Zehen, und einen kleinen habt. Euer Gehülfe spielet das As an; bedienet solches mit eurer Zehen, und wenn die Farbe zum zweyten mahle gebracht wird, setzet den König auf. Ihr beuget dadurch der Möglichkeit vor, eurem Gehülfen das Ausspielen dieser seiner Farbe auf der Reihe zu verhindern.

5.) Gesetzt, euer Gehülfe habe das As, den König und 4. kleine in seiner zahlreichsten Farbe, ihr aber besitzet davon die Dame, die Zehen und eine kleine. Spielet er das As auf, so werfet eure Zehen bey, und eure Dame auf seinen König. Ihr waget bey diesem Verfahren nur einen Stich, um 4. zu gewinnen.

6.) Wir wollen nun setzen, ihr hättet 5. Carten in eures Gehülfen bester Farbe, nemlich Dame, Zehen, Neune, Achte und einen kleinen: euer Gehülfe hätte in gedachter Farbe As, König und 4. kleine. Wenn euer Gehülfe das As spielet, so gebet eure Achte bey, und wenn er den König nachbringet, eure Neune. Wenn die Farbe zum dritten mahle gespielet wird, hat keiner eurer Gegner mehr darinn zu bedienen, sondern die Farbe ist unter euch und eurem Gehülfen vertheilet. Setzet derowegen die Dame auf, und spielet die Zehen nach. Nun habt ihr noch einen kleinen, euer Gehülfe aber noch 2. davon: ihr gewinnet also einen Stich, welches nicht anders zu bewerkstelligen war, als daß ihr erwähnter massen, höhere Carten beywarfet, und einen kleinen behieltet, euren Gehülfen damit wieder an den Schlag zu bringen.

VII. Wie ihr zu spielen habt, wenn euer Gegner rechter Hand bey seinem Geben eine Honneur aufwählet, auch wie man verfahren müsse, wenn eine Honneur linker Hand aufgewählet worden.

1) Zu eurer rechten Hand wird der Bauer aufgewählet: ihr habt den König, die Dame und die Zehen; so müsset ihr, in Absicht den Bauren zu überstechen, den König ausspielen. Euer Gehülfe schliesset aus dieser Art zu spielen, daß ihr Dame und Zehen übrig habet, vornemlich wenn euch der erste Stich eingegangen, ihr aber dem ohngeachtet nicht fortfahret, die Dame auszuspielen.

2) Der Bauer wird, gleichwie vorhin beschrieben, aufgewählet: ihr habt das As, die Dame und die Zehen. Wird nun eurer Dame zugespielet, so gereichet es zu eben dem Endzwecke, dessen in vorhergehender Regel erwähnet ist.

3) Wenn zu eurer rechten Hand die Dame aufgewählet worden, ihr aber As, König und Bauer habt, so entdeckt ihr durch das Ausspielen eures Königs, wie nach obiger Regel euer Gehülfe eurer Absicht zu statten kommen müsse.

4) Gesetzt, zu eurer linken Hand wird eine Honneur aufgewählet, ihr aber habt in eurer Hand keine Honneur; so müßt ihr in solchem Falle der aufgewählten, euch und eurem Gehülfen zwischen der Hand sitzenden Honneur, Trumpf ausspielen. Wäret ihr aber selbst mit einer Honneur versehen, (das As wird ausgenommen,) so müßt ihr mit Behutsamkeit Trumpf ausspielen; denn, hat euer Gehülfe keine Honneur,

so

so wird euer Gegner von eben dieser eurer Art zu spielen, zu eurem eigenen Nachtheil, Gebrauch machen.

VIII. Ein Exempel, wodurch bewiesen wird, wie gefährlich es sey, seinen Gehülfen zu zwingen, mit Trumpf zu stechen.

§. 1. Gesetzt, A. und B. sind Spielgehülfen, A. hat eine Quinte maior in Trumpf, nebst einer Quinte major, und 3. kleinen in einer anderen Farbe, und sitzet dabey am Ausschlage: einer der Gegner C. oder D. hat nur 5. Trümpfe. In diesem Falle machet A. da er den Ausschlag hat, alle Stiche.

§. 2. Gesetzt im Gegentheile, C. habe 5. kleine Trümpfe, nebst einer Quinte major und 3. kleinen in einer anderen Farbe. C. hat den Ausschlag, und zwinget A. erstlich mit Trumpf zu stechen; so macht A. nicht mehr als fünf Stiche.

§. 3. Folgendes Exempel wird beweisen, wie vortheilhaft es sey, wenn 2. Spielgehülfen, deren jeder in einer verschiedenen Farbe Renonce hat, solche Renonce einander wechselsweise zum coupiren zuspielen, (die Engelländer nennen diese Art zu spielen, a Savv, eine Säge).

Gesetzt, A. und B. sind Spielgehülfen, A. hat eine Quarte major in Trefle, welches Trumpf ist, eine andere Quarte major in Cœur, noch eine Quarte maior in Carreau, und dabey Pique-As: nehmet nun an, die Gegner C. und D. hätten folgende Carten: nemlich C. 4. Trümpfe, 8. Cœurs, und einen Pique; D. hätte 5. Trümpfe und 8. Carreaus. C. sitzet am Ausschlage, und spielet Cœur an,

D. trumpfet solches, darauf spielet D. Carreau an, welches von C. getrumpfet wird. In dieser Art fahren sie wechselsweise fort, einander ihre Renonce anzuspielen, bis jeder der gegen A. spielenden Gehülfen ihm eine Quarte major abgetrumpfet hat. C. der bey dem 9ten Stiche wieder ausspielen muß, bringet Pique, welches D. trumpfet. Solchergestalt haben C. und D. die neun ersten Stiche gemacht, und lassen A. nichts weiter übrig, als seine Quarte major in Trumpf.

Ihr sehet hieraus, daß, so oft sich die Gelegenheit hervor thut, nach vorbeschriebener Art das Spiel einzurichten, ihr solche nicht ohne Nachtheil versäumen könnet.

IX. Enthält mancherley Exempel, nebst den gehörigen Ausrechnungen, wodurch bewiesen wird, wann eigentlich, es sey in welcher Farbe es wolle, man zwischen der Hand, den König, die Dame, den Bauer oder die Zehen, wobey man noch einen kleinen hat, aufsetzen solle.

§. 1. Gesetzt, ihr habt 4. kleine Trümpfe, und in jeder der 3. übrigen Farben einen Stich gewiß: euer Gehülfe hat keinen Trumpf, folglich sind die 9. übrigen Trümpfe unter eueren Gegnern vertheilet. Wir wollen annehmen, der eine hätte 5. der andere 4. In diesem Falle müßt ihr, so oft ihr zum Ausschlage gelanget, Trumpf spielen. Gesetzt, solcher Ausschlag käme 4mal an euch, so machen, bey dieser euerer Art zu spielen, eure Gegner mit 9. Trümpfen nur fünf Stiche, da sie sonst, wenn ihr sie zugegeben hättet,

das

daß ihre Trümpfe einzeln eingegangen wären, zu Stichen gelangt seyn möchten.

Dieses Exempel zeiget, wie nothwendig es in den mehresten Vorfällen sey, zweene Trümpfe statt eines heraus zu bringen. Es ist gleichwohl solche Regel nicht ohne Ausnahme; denn, wenn ihr im Fortgange des Spiels wahrnehmet, daß eure Gegner in dieser oder jener Farbe sehr stark sind, euer Gehülfe aber in solcher Farbe euch keinen Beystand leisten kan; so müßt ihr wohl acht haben, was ihr selbst, und auch euer Gegner marquiret habe, dieweil ihr, wenn ihr einen Trumpf in der Hand behaltet, solche Farbe damit zu coupiren, dadurch vielleicht eine Parthie retten oder gewinnen könnet.

§. 2. Gesetzt ihr habt das As, die Dame und 2. kleine in einer Farbe; euer Gegner rechter Hand spielet solche Farbe an: so setzet in diesem Falle eure Dame nicht auf, denn es ist eben so möglich, daß eure Gehülfe, als daß der dritte Spieler den König habe. Ist er in der Hand eures Gehülfen; so erlanget ihr dadurch die Übermacht in dieser Farbe.

Eine Ausnahme dieser Regel ist, wann euch daran gelegen, zum Ausschlage zu kommen. Bey so bewandten Umständen, müßt ihr die Dame aufsetzen.

§. 3. Spielet nie eine Farbe an, davon ihr König, Bauer und einen kleinen habt. Denn, daß euer Gehülfe das As nicht habe, verhält sich wie 2. zu 1.; und wie 32. zu 25. oder ohngefehr wie 5. zu 4. daß er entweder das As oder die Dame habe. Weil also nur 5. zu 4. auf eurer Seite zu wetten ist, ihr aber in einer der anderen Farben 4. Carten haben müsset, davon, wie wir setzen wollen, die Zehen die höchste

ist; so spielet solche Farbe an, denn es ist eben so vermuthlich, daß euer Gehülfe, als daß der letzte Spieler die höhere Carte darinn habe.

Sitzet das As der erstbemeldeten Farbe euch hinter der Hand, welches, im Fall euer Gehülfe das As nicht hat, daß es so sey, sich wie 1. zu 1. verhält; so machet ihr durch solche Art zu spielen, wenn eure Gegner diese Farbe anbringen, wahrscheinlicher Weise zwey Stiche.

§. 4. Gesetzt, ihr bemerket bey dem Fortgange des Spieles, daß euer Gehülfe und ihr 4. oder 5. Trümpfe übrig behalten, da eure Gegner deren keine mehr haben. Ihr habt nun ausserdem keine Carte in eurer Hand, darauf ihr einen Stich machen könnet; ihr vermuthet aber mit Recht, daß die dreyzehende Carte einer Farbe, oder eine andere Carte forte, sich bey eurem Gehülfen befinde; so spielet Trumpf an, damit ihr euren Gehülfen an den Schlag bringet, ihr aber, wenn er die gedachte dreyzehende Carte, oder andere Carte forte spielet, eine in eurer Hand befindliche schlechte unnütze Carte darauf beywerffen möget.

X. Einige Anmerkungen, wenn man als zweyter Spieler den König, die Dame, Bauer oder Zehen in dieser oder jener Farbe aufzugeben habe.

§. 1. Gesetzt, ihr habt in einer Farbe den König und einen kleinen. Euer Gegner rechter Hand spielet solche Farbe an. Wisset ihr nun, daß er ein guter Spieler sey; so setzt den König nicht auf, es wä-

re dann, daß ihr nöthig hättet, an den Schlag zu kommen. Denn ein guter Spieler spielet selten eine Farbe an, davon er selbst das As hat, sondern behält solche in der Hand, um wenn die Trümpfe heraus sind, damit wieder an den Schlag zu kommen, und seine zahlreichste Farbe alsdann wegzuspielen.

§. 2. Gesetzt, ihr habet in dieser oder jener Farbe die Dame und einen kleinen, und euer Gegner rechter Hand spielet solche Farbe an: so müßt ihr eure Dame nicht aufsetzen. Denn im Fall euer Gegner in dieser von ihm ausgebrachten Farbe noch As und Bauer hat, so versucht er, wenn sie ihm wieder zugespielet wird, ob der Bauer nicht etwann durchgehen möchte, welches in den mehresten Fällen die beste Art zu spielen ist, besonders wenn eures Gegentheils Gehülfe den König aufgeworfen hat. Ihr aber bekommet dadurch eure Dame ein. Hättet ihr solche im Gegentheil anfänglich aufgesetzet; so wäre eurem Gegner daraus bekannt worden, daß ihr in gedachter Farbe nicht stark seyd, folglich würde er durch das ganze Spiel in solcher Farbe immer einen kleineren, statt eines höheren, vorgesetzt haben.

§. 3. In den vorhergehenden Exempeln seyd ihr belehret worden, wenn es rathsam sey, daß ihr, als zweyter Spieler, den König oder die Dame vorsetzet. Ihr müsset nun auch merken, daß es gemeiniglich schlecht gespielet sey, wenn man in einer Farbe den Bauer oder die Zehen und einen kleinen hat, und von ersteren einen aufsetzet, weil es sich wie 5 zu 2 verhält, daß der dritte Spieler von der angespielten Farbe entweder das As, den König oder die Dame habe. Es folget daher, daß, ob ihr gleich zuweilen durch solche Art zu spielen euch Vortheil schaffen möchtet, ihr doch üb er-

haupt dabey verliehren müsset, weil eure Gegner dadurch einsehen, daß ihr in solcher Farbe schwach seyd, mithin dieselben, so oft sie angebracht wird, allemahl das sogenannte Finessiren versuchen werden.

§. 4. Gesetzt, ihr habet das As, den König und 3 kleine in einer Farbe, euer Gegner spielet solche Farbe an, ihr setzet das As auf, und euer Gehülfe wirft den Bauer bey. Seyd ihr nun stark in Trumpf; so spielet von der erst angebrachten Farbe einen kleinen aus, damit euer Gegner solchen trumpfen möge. Es fliessen aus dieser Art zu spielen die Folgen, daß ihr sowohl in bemeldeter Farbe die Ubermacht behaltet, als auch zu gleicher Zeit euer Gehülfe wahrnimmt, daß ihr stark in Trumpf seyd. Er wird also solcher Einsicht gemäß verfahren, und entweder sich bemühen, wie er es einrichte, daß ihr einander wechselsweise eure Renonce zum trumpfen anbringet, oder er wird euch Trumpf zuspielen, nachdem er entweder stark in Trümpfen ist, oder in anderen Farben die Ubermacht hat.

§. 5. Gesetzt, A. und B. haben 6. marquiret, die Gegner C. und D. aber 7. Nun ist im gegenwärtigen Spiele bereits 9mal ausgespielet worden, wovon A. und B. 7. Stiche gemacht. Gesetzt ferner, in diesem Spiele werden auf beyden Seiten keine Honneurs gerechnet. Es haben also in diesem Falle A. und B. den entscheidenden Stich gewonnen. Die Partie stehet folglich schon gleich, A. sitzet am Ausschlage, und hat 2. der geringsten Trümpfe übrig, nebst 2 Cartes fortes in anderen Farben: C. und D. haben die beyden besten Trümpfe unter sich, und daneben 2. andere Cartes fortes in Händen. Nun fragt sich, wie dieses Spiel gespielet werden muß. Es verhält sich wie

zu 3, daß C. die beyden Trümpfe beysammen nicht habe, und gleichfalls wie 11 zu 3, daß D. sie nicht habe. Da nun solchergestalt A. den allergegründetsten Anschein hat, den ganzen Spielsatz zu gewinnen; so ist ihm rathsam, Trumpf anzuspielen. Wir wollen annehmen, es stehen 70. Pfund auf dem Spiele, so gewinnet A. solchen ganzen Satz, wenn obgedachte Art zu spielen ihm einschläget. Spielet er aber nur auf ohnfehlbare Stiche, indem er nemlich C. und D. erst zu trumpfen zwinget, durch welches Mittel ihm von den 4. Carten so er noch in der Hand hat, 2 Stiche nicht entgehen können, und wozu er noch den schon vorhergewonnenen entscheidenden Stich rechnet; so marquiret er 9 zu 7, welches sich ohngefehr in Absicht auf den Spielsatz wie 3 zu 2 verhält. Der Antheil also, den A. an den 70. Pf. hat, beläuft sich nur auf 42 Pf. mithin macht er sich durch letzt bemeldete Art zu spielen nur 7. Pf. sicheren Vortheil; da er hingegen in erst erwähntem Falle, bey welchem wir angenommen, daß A. und B. von dem Spielsatze 11 gegen 3 sich zu versprechen haben, durch Ausspielung seines Trumpfes zu 55 Pf. berechtigt ist, von den 70, so auf dem Spiele stehen.

Wenn dieses Exempel in gebührende Obacht genommen wird, kan es zu gleichem Endzwecke auch in anderen Theilen des Spiels angewendet werden.

XI. Einige Anweisungen, wie man zu spielen habe, wenn zur rechten Hand entweder As, König oder Dame aufgewählet worden.

§. 1. Gesetzt, das As sey zu eurer rechten Hand aufgewählet, und ihr habet in Trumpf nur die Zehen und

Neune, dabey As, König und Dame in einer anderen Farbe, eure übrigen 8. Carten seyn von keinem Werthe; so fragt sichs, wie ist dieses Spiel zu spielen? Fanget mit dem As derjenigen Farbe an, in welcher ihr, wie gedacht, As, König und Dame habt. Dieses belehret euren Gehülfen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bey euch befinde: Spielet sodann eure Trumpf-Zehen; denn daß euer Gehülfe entweder den König, oder die Dame, oder den Bauer in Trumpf habe, verhält sich wie 5 zu 2. Es verhält sich auch zwar ohngefähr wie 7 zu 2, daß euer Gehülfe nicht 2 Honneurs zugleich habe; solte dieses sich aber zutragen, uod es wären gar König und Bauer: so wird euer Gehülfe eure Trumpf-Zehen gehen lassen; und da es sich wie 13 zu 12. verhält, daß der letzte Spieler nicht die Dame habe, wenn euer Gehülfe sie nicht hat: so wird letzterer, wenn er an den Schlag kommt, die Farbe anspielen, darin ihr am stärksten seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum Ausschlage; so müßt ihr die Trumpf Neune ausspielen, wodurch euer Gehülfe es fast sicher in seine Macht bekommt, die Dame zu fangen, wenn er ihr hinter der Hand sitzet.

Dieses Exempel zeiget, wie ihr den von eurem Gegner durch Aufwählung des As erlangten Vortheil sehr einschränken könnet, wenn ihr nach der gegebenen Regel spielet.

§. 2. Wenn der König oder die Dame euch zur rechten Hand aufgewählet ist, kan die vorher beschriebene Art zu spielen gleichfalls angewendet werden: ihr müsset euch aber immer nach der mehrern oder wenigern Einsicht eures Gehülfen richten, dieweil zwar ein guter Spieler von diesem Verfahren den gehöri-

gen

gen Gebrauch zu machen wissen wird, ein schlechter Spieler aber selten oder niemahls.

§. 3. Gesetzt, euer Gegner rechter Hand spielet Trumpf-König aus. Ihr habt in Trumpf das As und 4. kleine, nebst guten Carten in einer anderen Farbe. Ihr müsset in diesem Falle den König gehen lassen. Hat nun auch bemeldeter euer Gegner gleich noch ausser dem Könige, die Dame, den Bauer und einen kleinen in Trumpf; so wird er doch, wenn er ein behutsamer Spieler ist, den kleinen Trumpf nachbringen, in der Einbildung, das As sey in der Hand seines Gehülfen. Spielet er den kleinen, so müßt ihr ihn gehen lassen, denn es ist eben so vermuthlich, daß euer Gehülfe den höheren Trumpf habe, als daß solcher bey eurem Gegner linker Hand sich befinde. Gehet also der Stich eurem Gehülfen ein, und er verstehet das Spiel; so wird er urtheilen, daß ihr zu eurem Vorfahren guten Grund habt. Diesem zu folge wird er, wenn er einen dritten Trumpf übrig hat, solchen ausspielen, oder wenn er keinen Trumpf hat seine beste Farbe anbringen.

§. 5. Ein entscheidender Fall, wie man zu einem Stiche gelangen möge, von dem der Gewinn oder der Verlust des Spiels abhanget.

Gesetzt, A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. die Partie ist 9. zu 8 marquiret. Alle Trümpfe sind heraus; A. der in der Hinterhand sitzet, hat das As und 4. andere geringe Carten in einer Farbe, darneben die dreyzehende übrig gebliebene Carte einer andern Farbe; B. hat nur 2. kleine von der Farbe, darinn A. am stärksten ist; C. hat darinn die Dame und 2. kleine; D. aber den König, den Bauer und

1. kleinen; A. und B. haben 3. Stiche gemacht, C. und D. 4. Stiche. Es folget also, daß A. wenn er das Spiel gewinnen will; mit den 6. in seiner Hand noch befindlichen Carten 4. Stiche machen muß. C. spielet die Farbe an, und D. setzt den König auf, A. läßt ihm diesen Stich gehen; D. spielet dieselbe Farbe wieder aus, A. läßt abermals gehen, und C. sticht mit der Dame. C. und D. haben nun solchergestalt 6. Stiche gemacht, und C. indem er sich einbildet, das As dieser Farbe sey in der Hand seines Gehülfen, spielet bemeldete Farbe wieder an, wodurch A. die vier letzten Stiche macht, und folglich das Spiel gewinnet.

§. 5. Gesetzt, ihr hättet den König und 5. kleine in Trumpf, und euer Gegner rechter Hand spielte die Dame aus. Ihr müsset in diesem Falle euren König nicht aufsetzen, denn euer Gehülfe kan leicht das As haben. Befindet sich nun bey eurem Gegner ausser der Dame, noch Bauer, Zehen und ein kleiner in Trumpf, so ist es sehr möglich, daß das As ganz allein sey, es befinde sich nun in der Hand eures Gehülfen oder eures Gegners. In jedem dieser Fälle wäre es schlecht gespielet, wenn ihr euren König aufsetztet. Hättet ihr aber den König mit 2 oder 3 kleinen in Trumpf, und dann würde die Dame ausgespielet; so thut ihr am besten, den König aufzusetzen: denn euer Gegner spielet ganz recht die Dame aus, wenn er nur einen kleinen dabey hat. Hättet also euer Gehülfe den Bauer in Trumpf, euer Gegner linker Hand aber das As, so verlöhret ihr einen Stich, wenn ihr den König vorzusetzen unterliesset.

XII. Wenn zu eurer rechten Hand die Zehen oder Neune aufgewählet worden.

Gesetzt, zu eurer rechten Hand ist die Zehen aufgewählet, ihr habt den König, den Bauer, die Neune und 1. kleine in Trumpf, nebst 8. Carten von keinem Werthe, und es ist euch, bewandten Umständen nach, rathsam, Trumpf auszuspielen; so fanget mit dem Bauer an, damit ihr verhindert, daß die Zehen einen Stich mache; denn er verhält sich wie 5. zu 4, daß euer Gehülfe eine Honneur habe. Solte aber auch dieses fehlen, so behaltet ihr doch immer die Zehen in eurer Gewalt, wenn ihr, im Falle euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, mit der Neune das oben erklärte Fineßiren versuchet.

§. 2. Wird euch zur rechten Hand die Neune aufgewählet, und ihr habt Bauer, Zehen, Achte und 2. kleine in Trumpf; so spielet den Bauer an, welches zu gleichmäßigem Endzwecke wie vorbemelde. tes abzielet.

§. 3. Ihr müsset bey dem Ausschlage eures Gehülfen einen grossen Unterschied machen, ob solcher von seiner Willkühr abhange, oder gezwungen sey. In dem ersteren Falle wird vorausgesetzet, daß er seine besten Farbe anspiele; und da er euren Mangel in solcher Farbe siehet, dabey nicht stark genug an Trümpfen ist, mithin sich nicht unterstehet, euch zum Stechen zu zwingen; so bringet er die Farbe aus, darinn er nächst seiner besten, am stärksten ist. Durch diese Veränderung giebt er euch einen fast unumstöslichen Beweis, daß er schwach an Trümpfen sey. Fähret er aber dennoch mit dem Ausspielen seiner

ner zu Anfange angebrachten Farbe fort: so müßt ihr, wenn er euch als ein guter Spieler bekannt ist, urtheilen, daß er stark in Trumpf sey; und es dienet euch zur Anweisung, wie ihr eures Ortes euer Spielen einzurichten habt.

§. 4. Es ist bey dem Whistspiele nichts schädlicher, als öfters die Farbe zu verändern, dieweil ihr in jeder neu ausgebrachten Farbe euch in die Gefahr setzet, eurem Gegner die Tenace zu geben, das ist, ihn dergestalt hinter die Hand zu bringen, daß er mit 2. Carten, davon ihm sonst nur eine eingegangen wäre, 2. Stiche macht. Habt ihr also eine Farbe angespielet, davon ihr Dame, Zehen und 3. kleine habt, und euer Gehülfe setzt nur die Neune auf; so ist diesem ohngeachtet, wenn ihr schwach in Trumpf seyd, und keine anderweitige gute Farbe zu bringen habt, dennoch euer bestes Spiel, mit eurer zuerst ausgeschlagenen Farbe fortzufahren, und die Dame davon zu spielen. Solte nun euer Gehülfe von solcher Farbe keine mehr haben, so beruhet dadurch in seiner Wahl, ob er trumpfen wolle, oder nicht. Wenn ihr aber zum zweytenmale an den Schlag kommt, und in einer anderen Farbe etwann Dame oder Bube und nur einen kleinen habt, so ist es am besten, daß ihr solche Dame oder Bauer ausspielet; indem es sich wie 5. zu 2. verhält, daß in einer oder der anderen dieser Farben euer Gehülfe wenigstens eine Honneur habe.

§. 5. Gesetzt, ihr habt das As, den König und einen kleinen von einer Farbe, nebst 4. Trümpfen. Euer Gegner rechter Hand spielet erstbemeldete Farbe an; so lasset sie gehen, denn es ist eben so möglich,

daß

daß euer Gehülfe, als daß der dritte Spieler die hö-
here Carte habe. Befindet sie sich bey eurem Ge-
hülfen, so gewinnet ihr dadurch einen Stich. Ver-
hält sichs aber umgekehrt, so dürft ihr doch, weil
ihr 4. Trümpfe habt, nicht befürchten, etwas da-
durch zu verliehren; denn wenn Trumpf gespielet
wird, ist zu vermuthen, daß ihr den letzt übrigblei-
benden behalten werdet.

XIII. Wie ihr euch vorzusehen habt, daß ihr die in Händen habende Uebermacht von eures Gegners zahlreichster Farbe nicht leichtlich fahren lasset.

§. 1. Im Fall ihr schwach an Trumpf seyd, und euer Gehülfe ebenfalls nicht sehr stark darin schei-
net, müsset ihr euch hierunter wohl vorsehen. Denn gesetzt, euer Gegner spielet eine Farbe an, davon ihr den König, die Dame und nur einen kleinen habt. Mit dem As macht euer Gegner den Anfang. Spie-
let er nun dieselbe Farbe zum zweyten male; so setzt die Dame auf. Euer Gehülfe nimmt daraus fast mit völliger Gewisheit, daß ihr auch noch den Kö-
nig habet. Gesetzt nun, euer Gehülfe bedienet in der Farbe nicht, so spielet den König nicht nach; denn wenn euer Gegner, der die Farbe angespie-
let, oder sein Gehülfe, den letzt übrig gebliebenen Trumpf hat; so lauft ihr Gefahr, 3. Stiche zu verliehren, da ihr euch, 1. zu gewinnen, bemühet.

§. 2 Gesetzt, euer Gegner hat noch 10. Carten in der Hand, und ihr schliesset, sie bestünden blos in Trümpfen, und einer einzigen anderen Farbe: ihr aber habt den König, die Zehen und einen kleinen

von

von seiner zahlreichsten Farbe, nebst der Dame und 2. kleinen in Trumpf. In diesem Falle müßt ihr rechnen, euer Gehülfe habe von jeder seiner beyden Farben, 5. Carten: ihr müsset derowegen den König seiner starken Farbe ausspielen. Gehet euch dieser Stich ein; so thut ihr darauf am besten, eure Trumpf-Dame zu spielen. Gehet euch die ebenfalls ein; so fahret fort Trumpf zu spielen. Dieses Verfahren findet statt, die Partie mag marquiret seyn wie sie will, ausgenommen, wenn ihr 4. oder 9. marquiret hättet.

§. 3. Man muß sich des aufgewählten Trumpfes wohl erinnern. Es ist so nothwendig, daß so wol derjenige, der gegeben, als sein Gehülfe, den aufgewählten Trumpf wisse und sich dessen erinnere, daß billig zur Regel zu setzen: der Geber müsse sothane Carte in seinem Spiele dergestalt stecken, daß sie ihm stets in die Augen falle. Denn gesetzt, es wäre nur eine Fünfe, und derjenige so gegeben, hätte noch 2. andere Trümpfe, nemlich die 6. und 9. Sein Gehülfe spielet erstlich von Trumpf das As, und dann den König aus; so muß der, so gegeben, die 6. und 9. beywerfen: denn laßt uns annehmen, sein Gehülfe habe As, König und 4. kleine in Trumpf; so wird er dadurch, daß er zuverläßig weiß, der Ausspieler habe die 5. noch übrig, manchen Stich machen können.

§. 4. Euer Gegner rechter Hand spielet eine Farbe an, darin ihr die Zehen und 2. kleine habt. Der dritte Spieler setzet den Bauer auf, euer Gehülfe übersticht ihn mit dem Könige. Wenn euer Gegner rechter Hand besagte Farbe zum zweyten male anbringt,

bringt, und einen kleinen spielet: so setzet ihr eure Zehen auf; denn im Fall euer Gegner rechter Hand noch die Dame hat; so sparet euer Gegner sein As. Diese Art zu spielen wird selten der gewünschten Würkung verfehlen.

§. 5. Gesetzt, ihr habt den höchsten Trumpf, und eurem Gegner A. ist nur ein Trumpf übrig geblieben. Ihr nehmet wahr, euer Gegner B. sey in dieser oder jener Farbe stark. In diesem Falle fordert A. seinen Trumpf nicht ab, sondern gestattet ihm, seinen Stich damit zu machen. Ihr aber wendet euren Trumpf an, euren Gegner B. zu verhindern, seine zahlreiche Farbe einzubekommen. Durch dieses Mittel rettet ihr nach aller Wahrscheinlichkeit 3. oder 4. Stiche, da es nur ein Stich Vortheil für euch gewesen wäre, wenn ihr A. seinen Trumpf abgefordert hättet.

§. 6. Der folgende Fall begiebt sich oftmahls. Ihr habt 2. Trümpfe übrig behalten, da eure Gegner deren nur einen haben, und ihr bemerket, daß euer Gehülfe in dieser oder jener Farbe stark sey. In diesem Falle spielet allezeit Trumpf an, ob der eurige gleich der niedrigste ist; denn wenn auf solche Weise der Trumpf aus eures Gegners Hand gefallen, so hindert eurem Gehülfen nichts, seine zahlreiche Farbe nach der Reihe wegzuspielen.

§. 7 Gesetzt ihr habt noch 3. Trümpfe, da bey allen übrigen kein einziger mehr vorhanden. Ihr habt anbey von einer oder andern Farbe nur 4. Carten übrig. Spielet in diesem Falle Trumpf aus. Euer Gehülfe siehet daraus, daß ihr alle übrige Trümpfe beysammen habt: anbey ist sehr zu ver-

muthen, daß einer eurer Gegner von eurer bemeldeten anderweitigen Farbe einen wegwerfen werde. Diese weggeworfene Carte macht, nebst den 4. so heraus gekommen, da die Farbe, wie wirs annehmen wollen, bereits einmahl gespielet worden, 5; rechnet hiezu die in eurer Hand noch übrigen 4., solches macht zusammen 9. Es sind also in 3. Händen nur noch 4. Da es nun eben so möglich, daß die höhere Carte dieser Farbe bey eurem Gehülfen, als bey dem letzten Spieler sich befinde; so kan es sich sehr leicht fügen, daß ihr in solcher Farbe zu 3. Stichen gelanget, welches schwerlich auf andere als vorgeschriebene Art hätte ausgerichtet werden können.

§. 8. Gesetzt, ihr habt 5. Trümpfe, nebst 6. geringen Carten in einer andern Farbe, und an euch ist der Ausschlag: so spielet ihr am besten die Farbe an, worinn ihr 6. habt; denn da ihr in zwo Farben Renonce habt, werden eure Gegner wahrscheinlicher Weise Trumpf ausspielen. Sie geben hiedurch dem Spiele einen Gang, den ihr selbst nicht besser hättet einrichten können. Hättet ihr aber mit Trumpfspielen den Anfang gemacht, würden sie euch durch Anspielung eurer Renonce zum Stechen gezwungen, folglich euer Spiel zernichtet haben.

XIV. Einige fernere Anweisung, wie die ununterbrochenen Folgecarten (sequences) zu spielen.

§. 1. In Trumpf müßt ihr den höchsten von euren Folgecarten (sequences) ausspielen, ausgenommen, wann ihr das As, den König und die Dame habt. In diesem Falle muß die niedrigste Carte gespielet,

spielet werden, damit euer Gehülfe von der Beschaffenheit eures Spieles licht erhalte.

§. 2. Wenn ihr in Farben, welche nicht Trumpf sind, eine Folge von König, Dame, Bauer, nebst 2. kleinen habt, ihr möget nun stark an Trümpfen seyn oder nicht; so ist das beste Spiel, mit dem Bauer den Anfang vom Ausspielen zu machen; denn wenn aus dieser oder jener Hand mit dem As gestochen worden, so könt ihr eure Farbe nach der Reihe wegspielen.

§. 3. Im Falle ihr aber stark an Trümpfen wäret, und ihr hättet anbey eine Folge von Dame, Bauer, Zehen, nebst 2. kleinen in einer oder anderen Farbe: so müßt ihr die höchste Carte eurer Folge spielen; denn, solte einer eurer Gegner solche Farbe bey dem zweyten Ausspielen trumpfen; so könt ihr, da ihr stark an Trümpfen seyd, ihnen die ihrigen abfordern, folglich die übrigen Carten dieser Farbe einbekommen.

Ihr könt in gleicher Art verfahren, wann ihr eine Folge von Bauer, Zehen und Neune, nebst 2. kleinen in einer Farbe habt.

§. 4. Wenn ihr in einer Farbe eine Folge von König, Dame, Bauer und einen kleinen habt, ihr möget stark oder schwach in Trumpf seyn: so spielet den König aus. Verfahret nach gleicher Art mit allen geringeren Folgen, wenn ihr nur 4. Carten zu solcher Farbe habet.

§. 5. Solte ihr aber schwach an Trumpf seyn: so müßt ihr immer mit der niedrigsten Carte der Folge anfangen, wenn selbige aus 5. Carten der Zahl bestehet: denn gesetzt, euer Gehülfe hat das As dieser Farbe, so setzt er es auf, und was ist für ein Unter-

schied, ob ihr oder euer Gehülfe einen Stich machet? Hättet ihr das As, nebst 4. kleinen in einer Farbe, und wäret dabey schwach an Trumpf; so müßt ihr, um wohl zu spielen, das As erstbemeldeter Farbe ausschlagen. Seyd ihr stark an Trümpfen; so möget ihr euer Spiel so sehr von unten auf spielen, als ihr wollet; im Gegentheile aber müßt ihr vorgeschriebener massen zu Werke gehen.

§. 6. Wir wollen nun erklären, was eigentlich unter schwach oder stark in Trumpf seyn, verstanden werde.

As, König und 3. kleine in Trumpf.
König, Dame und 3. kleine.
Dame, Bauer und 3. kleine.
Dame, Zehen und 3. kleine.
Bauer, Zehen und 3. kleine.
Dame und 4. kleine.
Bauer und 4. kleine.

In jedem besagter Fälle könt ihr für sehr stark an Trümpfen gerechnet werden. Ihr möget derowegen nach den vorhin gegebenen Regeln spielen, und könnet beynahe immer sicher seyn, daß ihr die Uebermacht in Trumpf habet.

Für schwach in Trümpfen könt ihr hergegen geschätzt werden, so ihr nicht mehr als 2. oder 3. geringe davon habt.

§. 7. Welche Stärke in Trumpf wird erfordert, wenn ihr euch berechtiget halten wollet, euren Gegner zum Stechen mit Trumpf zu zwingen, die Partie mag marquiret seyn, wie sie wolle? Antwort:

As und 3. kleine in Trumpf.
König und 3. kleine.

Dame und 3. kleine.
Bauer und 3. kleine.

§. 8. Wenn zufälliger Weise euer Gehülfe von euch selbst, oder von den Gegnern ist gezwungen worden, mit Trumpf zu stechen, derselbe aber, ob er gleich dadurch zum Ausschlage gekommen, dennoch nicht Trumpf nachspielet; so müßt ihr, ob ihr gleich schwach in Trumpf seyd, dem ohngeachtet ihm so oft mit Trumpf zu stechen geben, als ihr an den Schlag gelanget; es wäre dann, daß ihr anderweitige gute Carten in eurer Hand zu spielen hättet.

§. 9. Wenn ihr blos 2. oder 3. kleine Trümpfe habt, und euer Gegner rechter Hand spielet eine Farbe an, in welcher ihr Renonce habt, so trumpfet. Es belehret dieses euren Gehülfen, daß ihr schwach an Trumpf seyd.

§. 10. Gesetzt, ihr hättet das As, den Bauer und einen kleinen Trumpf, und euer Gegner, der den König und 3. kleine im Trumpf hat, spielete euch Trumpf zu; so fragt sichs, ob ihr am besten spielet, wenn ihr das As, oder wenn ihr den Bauer vorsetzet? Wir nehmen an, euer Gegner rechter Hand habe 3. Trümpfe, und euer Gegner linker Hand gleiche Anzahl. Wenn ihr in diesem Falle mit dem Bauern fineßiret, und darauf euer As nachspielet, da die Dame euch rechter Hand sitzet; so gewinnet ihr einen Stich dadurch. Befindet sich aber die Dame euch zur linken Hand, und ihr stechet mit dem As, spielet auch darauf den Bauer nach, welchen euer Gegner linker Hand, wie er thun muß, mit der Dame übersticht; so verhält es sich, wie mehr als 2. zu 1, daß einer der Gegner die Zehen habe, folglich gewinnet ihr keinen Stich durch diese Art zu spielen.

§. 11. Wenn euer Gehülfe euch Trumpf zuspielet, das As in Trumpf aber noch in der Hand hat, und ihr König, Bauer und einen kleinen habt: so verfahret ihr genau nach dem Endzwecke der vorhergehenden Regel, fals ihr den Bauer auffetzet, und den König nachspielet.

In andern Farben könt ihr gleichfals dieselbe Art zu spielen gebrauchen.

§. 11. Wenn ihr stark an Trümpfen seyd, und in einer andern Farbe König, Dame und 2. oder 3. kleine habt: so könt ihr von letzteren einen kleinen ausspielen; denn, daß euer Gehülfe in solcher Farbe eine Honneur habe, verhält sich, wie 5. zu 4. Seyd ihr aber schwach in Trumpf, so fanget mit Könige an.

§. 13. Wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darinn ihr König, Dame und 2. oder 3. kleine habt, so möget ihr sie, wenn ihr stark an Trümpfen seyd, gehen lassen; denn euer Gehülfe kan so gut die höhere Carte in dieser Farbe haben, als der dritte Spieler. Hat sie euer Gehülfe nicht, so habt ihr doch, da ihr so stark in Trumpf seyd, nicht zu fürchten, daß euch die Stiche, so ihr in dieser Farbe habt, entstehen werden.

§. 14. Wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darin ihr König, Dame und einen kleinen habt, es sey Trumpf oder nicht; so setzet die Dame auf. Habt ihr Dame, Bauer und einen kleinen, so setzt den Bauer vor. Habt ihr Bauer, Zehen und einen kleinen, so setzt die Zehen auf. Wenn ihr besagter massen von euren besten Carten die zweyte in der Ordnung auffetzet, so vermuthet euer

Ge-

Gehülfe; daß ihr noch eine oder mehrere bessere Carten in dieser Farbe habt. Er kan also, mit Zuziehung der leicht-möglichen Spiels-Ausrechnungen, beurtheilen, wie viel vor, und wie viel gegen ihn hierunter zu erwarten sey.

§. 15. Wenn ihr in einer Farbe das As, den König und 2 kleine habt, anbey stark an Trümpfen seyd, und solche Farbe von eurem Gegner rechter Hand angespielet wird: so möget ihr klein zuwerfen; denn, daß euer Gehülfe die höhere Carte habe, ist eben so möglich, als daß sie in der Hand des dritten Spielers sey. Ist das erste; so gewinnet ihr dadurch einen Stich. Widrigenfals versichert euch doch eure Stärke in Trumpf, daß ihr euer As und euren König ohnehin einbekommen werdet.

§. 16. Habt ihr das As, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, und euer Gehülfe spielet die Zehen aus: so laßt sie gehen; denn wofern nicht die Honneurs alle 3 euch hinter der Hand sitzen; seyd ihr sicher, 2 Stiche zu machen. Thut ein gleiches, wann ihr den König, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf habet, oder die Dame, Neune, Achte und einen kleinern.

§. 17. In Absicht eure Gegner zu hintergehen, so setzt, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darinn ihr As, König und Dame, oder As, König und Bauer habt, das As auf. Dieses ermuntert die Gegner, dieselbe Farbe zum zweyten male anzubringen. Euer Gehülfe wird zwar eben so-

wohl, als eure Gegner, dadurch verwirret, doch in diesem Falle, kommt es euch hauptsächlich darauf an, dem letzten ein Blendwerk zu machen; denn hättet ihr den niedrigsten eurer Tertz-major, oder im zweyten Falle den Bauer vorgesetzet: so wäre eurem Gegner rechter Hand dadurch kund worden, daß die höchsten Carten der angespielten Farbe gegen ihn wären, folglich hätte er eine andere Farbe ausgebracht.

§. 18. Gesetzt, ihr habt in einer Farbe, As, Zehen und einen kleinen; in einer anderen Farbe noch As, Neune und einen kleinen: so fragt sichs, welche dieser beyden Farben solt ihr spielen? Antwort: diejenige, worin ihr As, Neune und einen kleinen habt. Die Ursache ist, weil es gleich möglich ist, daß euer Gehülfe die höhere Carte in dieser Farbe habe, als daß sie sich in des letzten Spielers Hand befinde. Ist das erste nicht; so wollen wir einmal annehmen, daß euer Gegner rechter Hand die Farbe anspiele, davon er selbst den König oder die Dame hat, ihr aber, wie oben bemerkt, As, Zehen und einen kleinen besitzet. In diesem Falle kan euer Gehülfe eben so leicht die höhere Carte in dieser Farbe haben, als der dritte Spieler. Ist das erstere: so erlanget ihr die Tenace, das ist, es wird eurem As und der Zehen zugespielet, mithin ist es sehr wahrscheinlich, daß ihr in dieser Farbe 3 Stiche bekommet.

§. 19. Ein Exempel, wodurch gezeiget wird, was die Tenace sey, und worin der Vortheil derselben bestehe.

Gesetzt,

Gesetzt, A. und B. spielen miteinander *Whist en deux*, A. hat das As, die Dame, die Zehen, die Achte, die 6 und die 4 in Treffle, so sind solches, wenn B. immer diese Farbe anspielet, 6. gewisse Stiche. Wir wollen annehmen, er habe eben dieselben Carten in Pique, und B., der die übrigen Carten von beyden bemeldeten Farben hat, muß gleichfals letzterwehnte immer anspielen; so gibt solches anderweitige 6 sichere Stiche für A.

Nun setzen wir ferner, B. habe dieselbe Entrée in Cœur und Carreau, die A. in Treffle und Pique hat; die übrigen Carten von Cœur und Carreau sind bey A., und A. muß immer Cœur und Carreau anspielen; so giebt solches ebenfals 12. sichere Stiche für B.

Dieses Exempel zeiget, daß die Carten in beyden Händen einander ganz genau gleich sind. Derjenige von beyden also der Trumpf nennet, und zugleich ausspielet, macht nur 13. Stiche.

Nennet aber der eine Trumpf, und der andere spielet aus; so muß derjenige, der Trumpf genennet, 14 Stiche machen.

Wer im Whist Spielen es zur Vollkommenheit bringen will, muß sich nicht daran begnügen, daß er die sonst von Kennern ersonnene Ausrechnungen genau inne habe, zugleich auch alle darin gegebene allgemeine und besondere Fälle richtig beurtheilen könne; sondern er muß auch alle, so wol bey seinem Gehülfen, als seinen Gegnern gefallene Carten, und zu welcher Zeit solche beygeworfen worden, pünctlich in Obacht nehmen.

XV. Zugabe von einigen vorkommenden Fällen.

§. 1. Wenn ihr merket, daß die Gegner 3 oder 4 Trümpfe übrig haben, da bey eurem Gehülfen so wenig, als in eurer Hand, ein einziger mehr vorhanden; so zwinget den einen durch Anspielung seiner Renonce, niemahls zum trumpfen, denn der andere bedienet sich der Gelegenheit, eine schlechte unnütze Carte loß zu werden. Bemühet euch vielmehr eine Farbe anzubringen, darinn euer Gehülfe ziemlich gut versehen, wenn ihr in eurer eigenen Hand keine gute Farbe ausfündig machen könnet. Ihr verhindert dadurch, daß jeder eurer Gegner seine Trümpfe besonders einbekomme.

§. 2. Gesetzt, A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D., neun Carten sind bereits gespielet, und darunter sind 8 Trümpfe heraus gekommen. Setzet ferner, daß A. nur einen Trumpf, sein Gehülfe aber das As und die Dame in Trumpf übrig behalten, da die Gegner C. und D. noch den König und Bauer unter sich haben. A. spielet seinen kleinen Trumpf aus, C. setzt den Bauer auf; so fragt sichs, ob B. mit dem As oder mit der Dame überstechen müsse? Antwort: B. muß das As aufsetzen, denn, da D. noch 4 Carten in seiner Hand übrig hat, C. aber nur 3, so ist für B. 4 gegen 3 zu wetten, daß D. den König habe. Setzen wir die Anzahl der Carten in einer Hand von 4 zu 3 herunter; so verhält sichs wie 3 zu 2; verringern wir sie aber von 3 zu 2; so ist 2 gegen 1 zu wetten, daß B. durch Aufsetzung seines Trumpf-As, einen Stich Vortheil haben werde. In allen anderen Farben kan nach dieser Regel gespielet werden.

§. 3.

§. 3. Gesetzt, ihr hättet den dreyzehenden noch übrigen Trumpf, anbey die dreyzehende übrige Carte einer anderen Farbe, nebst einer schlechten unnützen Carte; so fragt sichs, welche von bemeldeten 3 Carten, die ihr allein noch in der Hand habt, ihr spielen müsset? Antwort, die schlechte unnütze Carte: denn spielet ihr die dreyzehende Carte der obenbemeldeten Farbe zu erst; so würden eure Gegner, weil sie wissen, daß ihr noch einen Trumpf habt, eure schlechte nicht gehen lassen. Ihr spielet also wieder euch selbst, nach dem Verhältniß von 2 zu 1.

§. 4. Gesetzt, ihr habt das As, den König und 3 kleine in einer noch nicht ausgebrachten Farbe, und ihr merket, daß der letzte noch übrige Trumpf in der Hand eures Gehülfen sey; so fragt sichs, wie ihr bemeldete Carten zu eurem grösten Vortheile zu spielen habt? Antwort: spielet von ersterwehnter Farbe einen kleinen aus: denn es ist eben so möglich, daß euer Gehülfe, als daß der letzte Spieler die höhere Carte dieser Farbe habe. Ist das erste, und es sind bey keinem anderen Spieler, als bey euch, mehr als 3 Carten in dieser Farbe vorhanden; so folget, daß ihr 5 Stiche darin machet. Hättet ihr im Gegentheile mit As und König angespielet, so hätte es sich wie 2 zu 1 verhalten, daß euer Gehülfe die Dame nicht gehabt hätte, mithin würdet ihr nach solchem Verhältnisse nur 2. Stiche in dieser Farbe gemacht haben. Wenn alle Trümpfe heraus sind, könnt ihr gleichfalls nach vorbeschriebener Art spielen; ihr müßt aber, ausser mehrerwehnter Farbe, noch gute Carten in andern Farben haben, damit ihr wieder an den

Schlag kommen könnet. Merket hiebey noch an, daß ihr durch diese Art zu spielen was sich sonst wie 2 zu 1, gegen euch verhalten hätte, aufs gleiche herunter setzet, und wahrscheinlicher Weise 3. Stiche dadurch gewinnet.

§. 5. Wenn ihr gerne sehet, daß eure Gegner Trumpf ausbrächten, und es hat euer Gehülfe euch eine Farbe zugespielet, in welcher ihr As, Bauer, Zehen, Neune und Achte, oder König, Bauer, Zehen, Neune und Achte habt; so müsset ihr von gedachter Farbe die Achte ausspielen. Gehet nun eurem Gegner der Stich ein; so wird er aller Wahrscheinlichkeit nach dadurch verleitet, Trumpf zu spielen.

§. 6. Gesetzt, ihr habt in einer Farbe die Quartmajor, nebst 1 oder 2 kleinen, und es ist nöthig. eurem Gehülfen zu erkennen zu geben, daß ihr die Uebermacht in dieser Farbe besitzet; so werfet, in Absicht, ihn dieser wegen ausser Zweiffel zu setzen, euer As bey, so bald euch nur eine oder die andere Renonce angespielet wird: denn es ist zu eurem Besten wahrscheinlich, daß keiner eurer Gegner mehr, als 3 von dieser Fare habe. Ihr könt nach gleicher Art verfahren, wenn ihr eine Quarte vom Könige habt, und das As schon heraus ist. Werfet in diesem Falle euren König weg. So auch könt ihr die Dame beygeben, wenn ihr eine Quarte von der Dame habt, As und König aber bereits heraus sind. Alles dieses unterrichtet euren Gehülfen von der Beschaffenheit eures Spiels, und ihr könt mit jeder geringeren Folgecarte, die schon frey geworden, nach dieser Regel euch richten.

§. 7. Es pflegen mittelmäßige Spieler nichts öfter ins Werk zu richten, wenn zu ihrer linken Hand der König aufgewählet worden, und sie nur Dame und einen kleinen in Trumpf haben, als daß sie ihre Dame ausspielen, in Hofnung, ihr Gehülfe werde den König, wenn der ausgesetzet wird, überstechen können. Sie bedenken aber dabey nicht, wie es sich ohngefehr, wie bedenken aber dabey nicht, wie es sich ohngefehr, wie 2 zu 1, verhalte, daß ihr Gehülfe das As nicht hat. Hätte er solches auch, wagen sie doch hierunter 2. Honneurs gegen eine, und schwächen folglich ihr Spiel. Nur allein die Nothwendigkeit, Trumpf zu spielen, kan ein solches Verfahren rechtfertigen.

Ein Fall, welcher sich öfters zuträgt.

§. 8. A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D, alle Trümpfe sind heraus, bis auf einen, welchen entweder C. oder D. hat. A. hat von einer bereits gespielten Farbe 3 oder 4 Cartes fortes in der Hand, in einer anderen Farbe aber das As und einen kleinen. Es fragt sich nun, ob A am besten spiele, wenn er eine seiner Cartes fortes, oder, wenn er die kleine Carte, die er neben dem As hat, beywirft? Antwort: das beste ist, er werfe eine seiner Cartes fortes bey; denn, spielet sein Gegner rechter Hand die Farbe an, darin er das As hat; so behält er die Macht, gehen zu lassen, und sein Gehülfe B. kan eben so gut die höhere Carte dieser Farbe haben, als der dritte Spieler. Ist das erstere, und er hat anbey eine Carte, durch deren Ausspielung die Gegner zum Stechen mit Trumpf gezwungen

gen werden, oder er kan A. seine Farbe anspielen, damit der Gegner mit seinem letzten Trumpfe stechen müsse; so hat A. auf solche Weise sein As übrig, kommt damit zum Ausschlage, und spielet darauf seine Cartes fortes nach der Reihe weg. Hätte hingegen A. die kleine Carte, so er neben dem As hatte, beygeworfen, und sein Gegner rechter Hand hätte solche Farbe angespielet: so wäre er gezwungen worden, sein As aufzusetzen, und hätte folglich einige Stiche dadurch verlohren.

§. 9. Gesetzt, es sind bereits zehen Carten aus jeder Hand heraus, und es scheinet sehr glaublich, daß euer Gegner linker Hand 3 Trümpfe übrig habe, nemlich den höchsten und 2 kleine; ihr habt nur 2 in Trumpf, euer Gehülfe aber keinen, euer Gegner rechter Hand spielet eine dreyzehende übrige, oder andere Carte forte aus: so laßt sie gehen, ihr gewinnet dadurch einen Stich.

§. 10. Eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spieles zu entdecken, trumpfet mit dem höchsten, den ihr habet. Z. E. ihr hättet eine Quarte major in Trumpf, oder sonst die 4. höchsten Trümpfe, und es wird euch eine Renonce zum stechen angebracht: so setzt das As auf, und spielet den Bauer nach; oder im zweyten Falle, nehmet mit eurem höchsten Trumpfe, und bringet den kleinsten wieder aus. Dieses giebt eurem Gehülfen das gehörige Licht von eurem Spiele, und ihr könnet, solcher Erkäntniß zu Folge, zu manchem Stiche gelangen. In anderen Farben könt ihr diese Regel ebenfals anwenden.

§. 11.

§. 11. Wenn ihr 8. marquiret habt, und euer Gehülfe rufet, ehe es dazu eigentlich Zeit ist; so müsset ihr ihm Trumpf zuspielen, ihr seyd nun in Trumpf oder anderen Farben stark oder nicht: denn weil er ausruft, ehe er dazu verbunden, giebt er dadurch zu erkennen, daß er stark an Trümpfen sey.

§. 12. Gesetzt, euer Gegner rechter Hand wählet Treffle Dame auf, und so bald er zum Ausschlage kommt, spielet er Treffle-Bauer. Ihr habt in Treffle das As, die Zehen und einen kleinen, oder den König, die Zehen und einen kleinen. Es entstehet nun die Frage, ob ihr den ausgebrachten Bauer überstechen sollet, oder nicht? Es ist mit Nein zu beantworten: denn, da in eurer Hand der König nicht ist, kan ihn füglich euer Gehülfe haben; eben so kan, nach dem zweyten Falle, das As bey eurem Gehülfen seyn, da ihr es nicht habt. Ihr gewinnet also einen Stich, wenn ihr nicht vorsetzet; hättet ihr aber solches mit dem As oder dem Könige gethan, würdet ihr nicht dazu gelanget seyn.

§. 13. Ein Entwurf, wie man alle 13 Stiche des Spieles mit seinem Gehülfen machen könne. Die Engelländer benennen diese Art einer Vole a Slam.

Gesetzt, A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. und C. hat gegeben. A. hat den König, den Bauer, die Neune und die Sieben in Treffle, welches Trumpf ist, eine Quarte-major in Carreau, eine Terze-major in Cœur, und das As und den König in Pique.

B. hat

B. hat 9 Carreaus, 2 in Pique und 2 in Cœur.
D. hat das As, die Dame, die Zehen und die Achte in Trumpf, und dabey 9 Piques.
C. hat 5 Trümpfe und 8 Cœurs.

A. spielet einen Trumpf, D. macht diesen Stich, und spielet Pique an, welches sein Gehülfe C. trumpfet: C. bringet Trumpf aus, und diesen Stich macht sein Gehülfe D. Dieser spielet wieder Pique an, und C. trumpfet solches abermals. C. spielet wieder Trumpf, D. macht diesen Stich, und weil er den höchsten Trumpf hat, fordert er damit aus. Nun hat D. noch 7. Piques in der Hand, welche ihm alle eingehen; folglich haben A. und. B. nicht einen einzigen Stich bekommen.

XVI. Fernere Zugabe von einigen Fällen.

§. 1. Wenn euer Gehülfe den König einer Farbe anspielet, darin ihr Renonce habt, so laßt ihn gehen, und werft eine schlechte unnütze Carte bey: es wäre dann, daß euer Gegner rechter Hand das As aufgesetzet hätte. In diesem Falle müßt ihr trumpfen, damit euer Gegner, was er in der angebrachten Farbe etwann noch von freyen Carten hat, nicht ungehindert nachbringen möge.

§. 2. Gesetzt, euer Gehülfe spielet von einer Farbe die Dame aus, euer Gegner rechter Hand sticht solche mit dem As, und spielet dieselbe Farbe nach. Wenn ihr nun gleich Renonce darin habt; so trumpfet doch nicht, sondern werfet eine schlechte Carte bey,

bey, damit euer Gehülfe hernach seine übrigen Carten in dieser Farbe nach der Reihe weg spielen könne. Eine Ausnahm dieser Vorschrift ist, wenn es auf einen entscheidenden Stich ankommt, und ihr schwach in Trumpf seyd.

§. 3. Gesetzt, ihr habt das As, den König und einen kleinen von einer Farbe, welche euer Gegner linker Hand anspielet. Ihr habt anbey 4 kleine Trümpfe, und keine Carten von Wichtigkeit, so ihr in einiger andern Farbe ausspielen könntet. Euer Gegner rechter Hand setzet die Neune, oder eine noch niedrigere Carte auf. In diesem Falle stechet mit dem As, und spielet den kleinen, den ihr in derselben Farbe habt, nach. Euer Gegner wird hieraus mit Recht schliessen, daß der König ihm hinter der Hand sey. Hat er also die Dame, so wird er sie nicht aufsetzen. Ihr aber erlanget durch solche Art zuspielen den besten Anschein zu einem Stiche mehr, und entdecket zugleich eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spieles.

§. 4. Wenn euer Gehülfe frühzeitig im Spiel euch zwinget, mit Trumpf zu stechen; so müßt ihr daraus abnehmen, daß er stark an Trümpfen sey; ausgenommen, wenn euer Spiel 4 oder 9 marquiret stehet. Send ihr also ebenfalls nicht schwach in Trumpf; so spielet Trumpf nach.

§. 5. Gesetzt, euer Spiel ist zu 8 marquiret, ihr ruffet also, euer Gehülfe hat aber keine Honneur. Eure Trümpfe bestehen in König, Dame, Zehen; König, Bauer, Zehen; oder Dame, Bauer, Zehen;

hen. Wird bey so bewandten Umständen Trumpf gespielet; so setzet stets die Zehen auf. Euer Gehülfe ersiehet daraus, daß ihr noch 2 Honneurs übrig habet, und wird also dieser Einsicht gemäß spielen.

§. 6. Gesetzt, eure Gegner haben 8 marquiret; der Gegner, so euch rechter Hand sitzet, ruft, sein Gehülfe hat aber keine Honneur. Ihr habt von Trümpfen den König, die Neune und einen kleinen, oder die Dame, die Neune und 2 kleine. Wird nun von eurem Gehülfen Trumpf ausgebracht: so setzet die Neune auf; denn daß euch die Zehen nicht hinter der Hand sitze, verhält sich ohngefehr wie 2 zu 1, ihr könntet eure Neune also nicht besser anwenden.

§. 7. Gesetzt, ihr spielet eine Farbe an, darin ihr das As, den König, nebst 2 oder 3 kleinen habet. Wenn ihr nun das As ausspielet: und euer Gehülfe die Zehen oder den Bauer beywirft, ihr aber von einer anderen Farbe eine Carte allein habt, nebst 2 oder 3 kleinen Trümpfen; so spielet gedachte einzelne Carte aus, um zu sehen, ob ihr es dahin bringen möget, daß ihr mit eurem Gehülfen eure Renoncen euch wechselsweise zuspielet. Es hat diese Art zu spielen noch andere gute Folgen. Euer Gehülfe kan so leicht in solcher Farbe die höhere Carte haben, als der letzte Spieler. Hätte aber euer Gehülfe sie auch zugespielet, da nach vieler Wahrscheinlichkeit ebendieses seine zahlreichste Farbe seyn mag; so würde euer Gegner euer Bemü-

hen

hen wegen wechselsweiser Anspielung der Renoncen entdeckt, und Trumpf ausgefodert haben, damit ihr eure kleinen Trümpfe nicht anbringen mögtet. Euer Gehülfe wird aus beschriebener Art zu spielen leicht beurtheilen, was ihr für Gründe gehabt, die Farbe zu verändern, und dieser Einsicht gemäß sein Spiel spielen.

§. 8. Gesetzt, ihr habt das As und die Zwey in Trumpf, und seyd anbey stark in den 3 übrigen Farben. Ihr habt auch den Ausschlag; spielet also euer Trumpf-As, hernach eure Trumpf-Zwey, damit euer Gehülfe an den Schlag komme, und bey euren Gegnern 2 Trümpfe statt eines fallen. Gesetzt, diesen Stich macht der letzte die Hinterhand habende Spieler, und spielet eine Farbe an, von welcher ihr das As, den König und 2 oder 3 kleine habt. Werfet klein bey, denn euer Gehülfe kan so gut eine höhere Carte in seiner Farbe haben, als der dritte Spieler. Ist das erste, so hat euer Gehülfe Gelegenheit, zween Trümpfe fallend zu machen. Kommt nun der Ausschlag wieder an euch; so müßt ihr euch bemühen, durch Anspielung einer Farbe, davon eure Gegner keine mehr haben, sie zum stechen mit Trumpf zu zwingen. Nehmen wir nun an, daß bereits zuvor 11 Trümpfe herausgekommen; so bleibt nun nur noch einer, welchen euer Gehülfe leicht haben kan, da er nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit von 2 übrigen Trümpfen den einen zu haben berechtiget ist.

§. 9. Gesetzt, es sind bereits zehen Stiche gemacht und ihr habt von dieser oder jener Faebe noch König

Zehen und einen kleinen übrig. Von erwehnten 10 Stichen sind auf eurer Seite 6. Euer Gehülfe spielet eure Farbe an, und in keiner Hand befindet sich weder ein Trumpf, noch einige dreyzehendes reye Carten. Wofern nun euer Gegner rechter Hand nicht eine so hohe Carte vorsetzet, daß ihr mit dem Könige überstechen müsset: so gebet ihn nicht auf; denn, wenn gedachte Carte zum zweyten male ausgespielet wird, bekommet ihr euren König ein, und machet folglich den entscheidenden Stich, welches einen Unterschied von 2 Points ausmachet. Sind nur 9 Stiche gemacht, es verhalten sich aber sonst die Umstände des Spiels eben so: so müßt ihr nach gleicher Regel spielen, und überhaupt euch solche zur Vorschrift dienen lassen; es wäre dann, daß ihr, um den Matsch zu retten, oder das Spiel auf einmal zu gewinnen, einen gewissen Stich zu verliehren wagen müstet, in Absicht 2 vielleicht zu gewinnen.

§. 10. Wir setzen, A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. und B. hat die beyden letzten Trümpfe, wie auch in einer andern Farbe die Dame, Bauer, und Neune. A. aber hat von letztbemeldeter Farbe, so wenig das As, als den König, oder die Zehen, muß aber doch solche Farbe anspielen. Es fragt sich nun, welche Carte B. zugeben müsse, damit nach der grösten Wahrscheinlichkeit, ein Stich in dieser Farbe gemacht werden könne? Antwort: B. muß die Neune aufsetzen; denn es verhält sich uur wie 5 zu 4, wider ihn, daß die Zehen bey seinem Gegner linker Hand sey. Giebt er aber die Dame oder den Bauer zu: so verhält sichs ohngefehr, wie 3 zu 1, daß das

As

As oder der König bey seinem Gegner linker Hand sich befinde. B. setzet also, wenn er nach unser gegebenen Anweisung verfähret, auf 5 zu 4 herunter, was sich sonst, wie 3 zu 1 gegen ihn verhielt.

§. 11. Wir wollen das jetzt gegebene Exempel verändern, und setzen, B. habe von einer gewissen Farbe den König, den Bauer und die Neune, A. hingegen so wenig das As, als die Dame, oder die Zehen. A. muß anspielen; in diesem Falle ist nicht der geringste Unterscheid, ob B. den König, den Bauer, oder die Neune aufsetzet.

§. 12. Gesetzt ihr habet in einer Farbe, die noch nicht gespielet worden, das As, den König, nebst 3 oder 4 kleinen, und ihr schliesset, der letzte Trumpf sey in der Hand eures Gehülfen. Ihr seyd am Ausschlage. Spielet in diesem Fall einen kleinen von erwehnter Farbe; denn es verhält sich wie gleich zu gleich, daß euer Gehülfe, oder daß der letzte Spieler die höhere Carte in dieser Farbe habe. Hat sie euer Gehülfe: so ist die Wahrscheinlichkeit, in dieser Farbe 5 oder 6 Stiche zu machen, auf eurer Seite. Spielet ihr aber das As, und hernach den König aus: so verhält sichs wie 2. zu 1, daß euer Gehülfe die Dame nicht habe. Ihr machet folglich nach solcher Verhältniß, allem Anscheine nach, nur 2 Stiche in bemeldeter Farbe, waget mithin, in dem jetzt laufenden Spiele 3 oder 4 Stiche zu verliehren, gegen einen, den ihr zu gewinnen gedenket.

§. 13. Gesetzt, euer Gehülfe bringe eine Farbe aus, darinn er As, Dame, Bauer und ver

schiedene Carten mehr hat. Mit dem As fängt er an, und spielt hernach die Dame. Ihr habt von bemeldter Farbe den König nebst 2 kleinen. In diesem Falle stecht die Dame mit eurem Könige über. Wir nehmen an, daß ihr anbey stark in Trumpf seyd: so fordert die Trümpfe heraus, und spielet eurem Gehülfen seine ausgebrachte zahlreiche Farbe, vermittelst eures kleinen wieder an. Durch dieses Verfahren sperret ihr ihm das fernere Ausspielen seiner gedachten Farbe nicht, und schaffet euch folglich manchen Stich Vortheil.

XVII. Verzeichniß mehrentheils aller der mißlichen Fälle, so bey dem Whist-Spiele sich ereignen, samt derer selben Erörterung, in Fragen und Antworten abgefasset.

1) Wie auf die vortheilhafteste Weise mit dem Trumpfspielen zu verfahren sey, lehret das eilfte und die übrigen Exempel des ersten Hauptstücks gegenwärtiger Abhandlung, wie auch das zweyte Hauptstück.

2) Wie müssen die Folgecarten in Trumpf gespielet werden?

Antwort. Ihr müßt mit der höchsten Carte derselben den Anfang machen.

3) Wie müssen die Folgecarten in andern Farben so nicht Trumpf sind, gespielet werden?

Antwort. Wann ihr fünf Carten an der Zahl habt, so fanget mit der niedrigsten an: habt ihr aber

3 oder

3 oder 4, so spielet immer die höchste Carte eurer Folgen.

4) Warum spielet man lieber Folgecarten, als andere Farbe?

Antwort. Weil solches der sicherste Ausschlag ist, und man sich dadurch in anderen Farben insgemein hinter die Hand setzet.

5) In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitig Stiche zu machen?

Antwort. Wann ihr schwach in Trumpf seyd.

6) In welchem Falle müßt ihr nicht eilen, Stiche zu machen?

Antwort. Wann ihr stark in Trumpf seyd.

7) Wann müßt ihr eine Farbe spielen, darin ihr das As habt?

Antwort. Wann solche Farbe nur aus 3 Carten bestehet. Ein anderes ist es in Trumpf.

8) Wann müßt ihr eine solche Farbe, darin ihr das As habt, nicht anspielen?

Antwort. Ihr müßt sie nicht anspielen, wann ihr in irgend einer anderen Farbe 4 oder mehrere Carten habt. Denn das As ist ein Beystand derjenigen Farbe, darinn ihr am besten seyd, und setzet euch in den Stand, wann die Trümpfe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

9) Wie man spielen müsse, wann rechter oder linker Hand eine Carte von Wichtigkeit aufgewählet worden, lehret der 1ste Fall des 10ten Hauptstücks, wie auch des 12ten Haubtstücks 1ster Fall.

10) Warum müsset ihr euch im Spielen allezeit darnach richten, wie die Partie sowohl auf eurer, als der Gegner Seite marquiret stehe?

Antwort. Leset des ersten Hauptstücks 6tes Exempel, und die daselbst angezogenen Fälle

11) Wie ihr wissen könnet, daß euer Gehülfe von einer ausgespielten Farbe keine Carten mehr habe, lehren des 1sten Hauptstücks 1, 2 und 3ter Fall.

12) Des 10ten Hauptstücks 1, 2 und 3ter Fall geben die gehörigen Gründe an, wann man als zweyter Spieler, König, Dame, Bauer und Zehen aufsetzen müsse, und wann man solches nicht thun solle.

13) Warum müsset ihr, wann eine Farbe, darin ihr nur Dame, Bauer oder Zehen selb dritte habe, zum zweyten male ausgebracht wird, Dame, Bauer oder Zehen vorsetzen?

Antwort. Sehet den 4ten Fall des 13ten Hauptstückes.

14) In welchen Fällen müßt ihr euren Gegner übertrumpfen? und in welchem Falle müßt ihr solches nicht thun?

Antwort. Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen: seyd ihr aber stark an Trümpfen; so werfet eine schlechte Carte bey.

15) Die Gründe, warum ihr die Uebermacht in eures Gegners bester Farbe, so wenig als möglich, aus den Händen lassen sollet, enthält der 1ste Fall des dreyzehenden Hauptstücks.

16) Warum müsset ihr, wann euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darin ihr As,

König

König und Dame habt, lieber das As als die Dame aufsetzen?

Antwort. Weil solches dem Gegner ein Blendwerk machet, woran euch in diesem Falle so viel gelegen, daß ihr nicht achten müsset, daß euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

17) Wann ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seyd?

Antwort. Wann ihr nur eine zahlreiche Farbe habt, und Trumpf ausspielt, um diese Farbe ein zu bekommen: so könt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig, zu entdecken, in welcher eigentlich ihr am besten stehet.

18) Warum spielet ihr, wann zu eurer rechten Hand das As aufgewählet worden, und ihr nur Trumpf-Zehen und Neune habt, eben die Zehen aus?

Antwort. Leset den 1sten Fall des 11ten Hauptstücks nach.

19) Warum spielet ihr von 2 Farben, darin ihr gleiche Anzahl Carten habt, lieber diejenige aus, von welcher eure höchste der König ist, als die so von der Dame anhebt?

Antwort. Weil es sich wie 2 zu 1 verhält, daß der Gegner linker Hand das As nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt: so ist 5 gegen 4 zu wetten, daß einer von beyden, entweder das As oder der König in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure

Dame verlohren gehe, und ihr also euch zum Schaden spielet.

20) Warum spielet ihr lieber eine Farbe an, darinn eure höchste Carte die Dame ist, als eine andere, so vom Bauer angehet?

Die Antwort ist in vorhergehender Nro enthalten.

21) Warum werfet ihr, wann ihr von einer Farbe die 4. höchsten Carten habt, den obersten bey?

Antwort. Euerm Gehülfen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

22) Wie müsset ihr eurem Gehülfen beyräthig seyn, daß ihm in seiner zahlreichsten Farbe so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Antwort. Das 6te Hauptstück enthält hievon in 6. Fällen verschiedene Anweisungen.

23) Wie müsset ihr spielen, wann euch zur rechten Hand die Dame aufgewählet worden, und ihr As, Zehen und einen kleinen, oder König, Zehen und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Bauer ausspielet?

Antwort. Ihr müsset ihn gehen lassen; denn ihr könnet dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen nichts verliehren.

24) Es sind 4. Stiche gemacht, und darunter ist 2 mal Trumpf herum gespielet worden. Euer Gehülfe hat zwar 3 Trümpfe gehabt, darunter aber keinen höhern als die Achte. Er spielet seinen 3ten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzet Bauer auf. Es ist also, weil Trumpf-As und Dame in einer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das As oder die Dame aufsetzen?

Ant-

Antwort. Ihr müsset das As auffetzen: denn es verhält sich wie 9 zu 8, daß der König in der Hand des letzten Spielers sey. Setzet ihr die Anzahl der Carten auf 2 herunter: so ist für euch 2 gegen 1 zu wetten, daß auf euer As der König fallen werde. Bey ähnlichen Vorfällen kan auch in anderen Farben nach dieser Art gespielet werden.

Exempel.

Gesetzt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch 2 Carten in eurer Hand übrig, nemlich Dame, und Zehen. Der Bauer und die Neune dieser Farbe sind bey den Gegnern. Euer Gehülfe spielet diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neune auf, und behält also nur noch eine Carte übrig. Hie fragt sichs, ob ihr die Dame oder die Zehen auffetzen sollet?

Antwort. Die Dame: denn daß euer Gegner linker Hand den Bauer habe, verhält sich wie 2 zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Ich mögte gern wissen, in welchem Verhältnisse der Wahrscheinlichkeit ich bey demienigen, so im Whistspiele die Carten gegeben, 4 oder mehrere Trümpfe vermuthen solle?

Antwort. Daß er 4 oder mehrere Trümpfe habe, verhält sich wie 232. zu 165. Man kan also ohngefehr eine Guinée gegen 14 Schilling 11 Pence und beynahe einen Farthing darauf verwetten.

XVIII. Erklärung der unter den Engelländern beym Whist-Spiele üblichen Kunst-Wörter.

Da das Whist ein ursprünglich englisches Spiel ist: hat man nöthig erachtet, nachstehende Erklärung der bey den Engelländern in diesem Spiele üblichen Kunstwörter beyzufügen, ob solche gleich nicht eigentlich übersetzt werden können, und die Deutschen, so Whist spielen, an deren statt sich gewisser Umschreibungen bedienen müssen.

Finessing. Man finessiret, wenn man sich bemühet, durch Kunst und Geschicklichkeit sich folgenden Vortheil zuwege zu bringen: Wenn eine Farbe angespielet wird, darinn ich die höchste Carte nebst der dritten von der höchsten habe: so scheinet mir rathsam zu seyn, letztbemeldete dritte von der höchsten Carte vorzusetzen, und es darauf ankommen zu lassen, ob mein Gegner, der mir hinter der Hand sitzet, die zweyte von der höchsten allenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solches gegen ihn wie 2 zu 1 sich verhält: so habe ich durch gedachten Versuch einen Stich mehr erlanget, als ich widrigenfalls würde gemacht haben.

Forcing. Man forciret seinen Gehülfen oder Gegner, wenn man ihm eine Farbe anspielet, darinn er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stechen sich genöthiget siehet. Es enthält gegenwärtige Abhandlung verschiedene Fälle und Anweisungen, wann solches eigentlich rathsam sey, oder nicht.

Long Trump. Sind der eine oder die mehreren Trümpfe, so einer der Spielenden noch übrig hat, wann alle die andern heraus sind.

Looſe

Loose Card. Heisset eine Carte von keinem Werthe, und die zu nichts anders als zum Beywerfen tauget.

Points. Zehen Points machen eine Partie aus. So viel man an Stichen oder Honneurs seinem Gegner überlegen ist; so viele Points marquiret man.

Quint. Eine Quinte ist eine Reihe von 5 ohnmittelbar auf einander in derselben Farbe folgenden Carten. Die Quinte major bestehet also aus dem As, dem Könige, der Dame, dem Bauer und der Zehen.

Reverse. Tho play the Reverse, kan buchstäblich übersetzt werden, umgekehrt spielen. Z. E. wann ihr stark an Trümpfen seyd, spielt ihr nach dieser Art: seyd ihr aber schwach, nach der entgegen gesetzten Weise.

See-Savv. Heisset, wenn jeder der beyden Spielgehülfen in einer besondern Farbe Renonce hat; und sich solche Renoncen einander wechselsweise zum Trumpfen zuspielen.

Score. Ist die Anzahl der marquirten Points. Zehen solcher Points machen eine Partie aus.

Tenace. In einer gewissen Farbe die Tenace haben, heisset, wenn man die höchste Carte und die 3te nach der höchsten hat, anbey hinter der Hand sitzet, mithin die dazwischen gehörende in des Gegners Hand sich befindende Carte fängt, wann die Farbe angebracht wird. Z. E. ihr habt As und Dame, euer Gegner linker Hand spielet die Farbe an; so müßt ihr nothwendig mit As und Dame 2 Stiche machen. Eben so verhält sichs mit der Tenace bey geringeren Carten.

Terce. Eine Terze ist eine Reihe von 3 ohnmittelbar in derselben Farbe auf einander folgenden Carten. Eine Terze major bestehet also aus As, König und Dame.

XIX. Einige Anweisungen, wie man beym Whistspielen dem Gedächtnisse zu Hülffe kommen könne: wie auch verschiedene bißher noch nicht bekannt gemachte Fälle.

§. 1. Stecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Carte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so, und stellet sie allen anderen Farben zur linken.

§. 2. Wenn ihr bey dem Fortgang des Spiels befindet, daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Carte übrig behalten; so steckt solche euren Trümpfen zur linken.

§. 3. Sehet ihr aber, daß ihr die Carte nächst der höchsten zu merken habt; so stecket solche euren Trümpfen rechter Hand.

§. 4. Ist es die dritte Carte von der höchsten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müsset; so stecket eine geringe Carte derselben Farbe zwischen die Trümpfe und gedachte dritte von der höchsten: beyde aber euren Trümpfen zur rechten.

§. 5. Damit ihr euch des ersten Anschlages eures Gehülfen erinnern möget; so stecket eine geringe Carte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe: habt ihr aber nur einen Trumpf, sodann selbige diesem Trumpfe zur linken.

§. 6. Wann ihr die Carten gegeben habt; so stecket den aufgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen zur rechten, und gebet ihn, so spät als immer möglich, aus, damit euer Gehülfe, in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spielen darnach richten könne.

§. 7. Um sich ein Merkmahl zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kan folgende Anweisung dienen.

Gesetzt, die beyden Farben, so ihr in eurem Spiele rechter Hand gestecket, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur rechten oder zur linken sitzen.

Wann ihr nun argwohnet, daß einer eurer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renonciret habe, so stecket eine geringe Carte solcher vermuthlichen Renonce unter diejenigen Carten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr machet euch hiedurch ein Merkmahl, nicht nur, daß etwann überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegner sich renonciret haben mögte, und in welcher Farbe solches geschehen.

Träget es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vorstellet, eben seine Renonce ist; so vertauschet solche Farbe mit einer andern, und stecket unter diejenige, so an die Stelle getretten, eine niedrige Carte der Farbe, worin die Renonce ist: habt ihr aber auch keine mehr davon, so kehret eine andere Carte, nur nicht einen Carreau, das oberste zu unterst, und stecket sie an besagten Plaz.

§. 8. So wie ihr euch ein Merkmahl machen könnet, wobey ihr euch des ersten Anschlages eures Gehül-

hülfen erinnert; so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergesset, was jeder eurer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Stecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielte Farbe jede in den Platz, der euer Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen. Habt ihr bereits andere Farben bestimmet, sie vorzustellen; so vertauschet solche Farben gegen diejenigen, darinn jeder seinen ersten Ausschlag thut.

Ihr könnt auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Anschlages der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen wegen einer etwannigen Renonce zu haben.

XX. Gesetze des Whistspieles.

1. Wenn einer der Spielenden ausser seiner Ordnung eine Carte ausschlägt; hat jeder seiner Gegner die Freyheit, zu verlangen, daß die ausgeschlagene Carte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiele ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen seyn, zu verläugnen. Oder, wann einer der Gegenparthey am Ausschlage sitzt, kan er von seinem Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will. Die genannte Farbe muß alsdenn gespielet werden, wenn sie der Gehülfe hat.

2. Man kan nicht eher auf die Strafe des Verläugnens dringen, bis der Stich umgekehrt und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, so verläugnet, oder sein Gehülfe von neuem ausgespielet hat.

3. Wenn jemand verläugnet hat, kan die Gegenparthey 3. Points marquiren; und hätte, dieser Strafe ohngeachtet, dennoch der verläugnende Theil

ge-

gewonnen; so gilt doch solches nicht, und sie dürfen nur 9 marquiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verläugnens marquirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen andern marquirten Points.

4. Wenn jemand seinem Gehülfen, des Aussagens wegen, zuruft, da die Partie zu mehr oder weniger als 8. marquiret stehet; so kan jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beyden Gegner können auch hierüber mit andern zu Rathe gehen.

5. Nachdem die aufgewählte Trumpfcarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Aussagens wegen ruffen solle.

6. Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, können die etwannigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr marquiret werden: es wäre dann, daß man solche schon zuvor gemeldet hätte.

7. Wenn jemand eine Carte von den übrigen absondert, stehet jeglichem der Gegner frey, solche Carte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absonderung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Carte: hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste, oder die niedrigste Carten aufgegeben werden solle.

8. Jeder muß seine Carte vor sich legen; thut er solches, und einer der Gegner vermischet seine Carte mit der seinigen: so ist sein Gehülfe berechtiget, zu verlangen, daß jeder seine Carte vor sich lege, nicht aber zu fragen, wer diese oder jene Carte ausgeschlagen habe?

9. Wenn jemand verläugnet, solches aber anzeiget, ehe die Carten umgewandt worden; so sind die

Gegner berechtigt zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es gut finden, entweder seine höchste oder niedrigste Carte aufgebe. Oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die jetzt ausgeschlagene Carte aufzufordern; nur daß kein Verläugnen dadurch verursachet werde.

10. Wenn bey dem Geben eine Carte umgekehret wird, stehet es der Gegenparthey frey, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden sollen. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren Schuld gewesen; so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben.

11. Wenn das As, oder eine andere Carte einer Farbe ausgespielet wird, und der letzte Spieler giebt bey, ehe die Reihe an ihm ist; so kan sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verläugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kan.

12. Wenn in dem Spiele Carten ein Blat umgekehrt liegt, muß von neuem gegeben werden, ausgenommen, wenn es die letzte Carte ist.

13. So lange man im Geben begriffen, darf keiner der Spielenden seine Carten aufnehmen und besehen. Geschiehet solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweyten male: und wird bey dem Geben ein Blat umgekehret: kan man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

14. Wenn eine Carte ausgespielet worden, und einer der Gegner vor der Hand beygiebt; darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es ohne zu verläugnen, unterlassen kan.

15. Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Carten empfange. Hat er deren nur 12, und bemerkt es

nicht

nicht eher, als wenn verschiedene Stiche gemacht worden, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Carten; so ist das gegenwärtige Spiel deßhalben nicht ungültig, und derjenige so mit 12 Carten spielet, ist überdem der Strafe des Verläugnens unterworfen, wenn er würklich verläugnet hat. Solte aber einer der übrigen Spieler 14 Carten haben, ist das Spiel nichtig.

16. Wenn jemand, in der Meynung, er habe die Partie verlohren, seine Carten entdeckt auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will; haben die Gegner die Macht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Carten ausgespielet werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur, daß kein Verläugnen dadurch verursachet werde.

17. A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. Der A. spielet Treffle an, B. wirft ehe als der Gegner C. bey. In diesem Falle hat D. das Recht, ehe als sein Gehülfe C. aufzugeben, weil B. ausser seiner Ordnung gespielet.

18. Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stich zu machen; kan er seine Carten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Carte so ihm nicht eingehen kan, und er hat aufgezeiget, so setzet er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Carten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es den Gegnern beliebet.

19. So lange das Spiel dauret, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er eine Honneur ausgespielet habe.

20. A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. der A. spielet Treffle an, C. wirft Pique bey, B. setzt den

Treffle König auf, und D. giebt Treffle zu. C. bekennet, daß er Treffle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehret ist.

Es fragt sich, welche Strafe hie Statt finde? R. kan seine Carte wieder nehmen, D ebenfalls, und A. und B. haben das Recht, C. zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Carte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

21. Wenn, da die Partie zu 8 marquiret stehet, jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen zuruft, und dieser antwortet, beyde Gegner darauf ihre Carten aufwerfen, daraus aber erhellet, daß die Gegenparthey nicht 2. an Honneurs rechnen könne; sie könne sie mit einander zu Rathe gehen, ob vom neuen gegeben werden, oder das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben solle.

22. Antwortet jemand, und hat doch keine Honneur in der Hand; so können die Gegner mit einander zu rathe gehen, ob von neuem gegeben werden solle oder nicht.

23. In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Carten nehmen: es wäre dann, daß alle Spieler darein willigten.

24. Derjenige, so gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf dem Tisch zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommet. Nachdem er aber solchen Trumpf unter seine Carten gestecket; darf keiner mehr nachfragen, welches Blat aufgewählet worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende beliebt, daß der Geber nicht die unrechte Carte nenne, welches sonst geschehen möchte.

Das du Reversis-Spiel.

Ist der Engeländer Witz in dem Whistspiel so ausnehmend, daß er der Kunst im Schachspiel vollkommen die Waage hält, wo nicht gar solche übertrifft, so weiß doch diese Nation die Art, eine Ergötzlichkeit den stillen und ohne Geräusch seyenden Spielen, zu suchen, in wenigen Gattungen sonsten aufzuweisen, ausser, was die Franzosen, Neapolitaner und Spanier in dergleichen erfunden haben. Das letztere Volk hat besonders die Gabe und ein sehr glückliches Naturell, ein Spiel auszudenken. Man darf gar wohl die Etendue einer mit gesunder Urtheils-Krafft begleiteten Imagination an den Spaniern bewundern, wenn man ihre Spiele betrachtet. Das Spiel du Reversis ist eines der vornehmsten und schönsten, das man ihnen zu danken hat. Es ist eine ergözende Kunst, solches wohl spielen zu können. Es führt seinen Nahmen von dem Wort: Revertere, Span. reversire, weil hier eine ganz umgekehrte Art vorhanden ist, nach welcher man von den Regeln aller andern Spiele eine Abweichung gerade im Gegensatz (contrario) macht, und hiebey sich das gleichsam zur Regel setzet, was bey andern Spielen ein unglücklicher Fall, ein Fehler heissen kan. Wer hier die wenigsten Stiche (Levées) macht, ist Gewinner, da er in andern Spielen bey vorliegenden wenigen Levéen eben kein angenehmes Gesicht machen würde.

I. Von dem Spiel überhaupts, den Carten, und ihrer Austheilung.

Vier, auch fünf Perſonen können in Geſellſchafft in demſelben ſpielen. Der Carten ſind allemahl 48. und finden ſich darinn keine Zehenden. (Dix) Eine von dieſen Dix pflegt man zum marquiren der Tours anzuwenden. Indeſſen findet ſich auch bißweilen Gelegenheit, daß man 52. Carten zum Spiel nimmt, ſo, daß die Zehenden mit einbegriffen ſind, wenn nemlich lauter geſchickte und wol erfahrne Spieler zuſammen tretten, und gegen einander *l' eſprit du Jeu* auf die Probe ſetzen, d. i. recht künſtlich, *Reverſis* ſpielen wollen.

Wenn man ausgemacht, wer die Carten geben ſoll, ſo wird der, den das loos dazu ernennet, meliren, und von dem, der ihme linker Hand ſitzet, abheben laſſen. Er theilt die Carte allemahl drey auf einmal einem jeden ſeiner Mitſpieler aus, ſich aber giebt er das letztemahl ſtatt 3, vier Blat, biß auf die, ſo im Talon, d. i. in der Kauf-Carte liegen bleiben ſollen. Wo 4. Perſohnen ſpielen, iſt der Talon 3, und wo 5. ſpielen, nur 2. oder 1. Carten. Der, ſo der Anſpieler iſt, kan, wenn er will, ein Blat von ſeinem Spiel weglegen (*ecarter*) und eines dafür aus dem Talon nehmen, ſo daß er ſein weggelegtes Blat unter den Talon leget. Wenn der Anſpieler nicht weglegen will; ſo hat er doch die Erlaubniß, das Blat, ſo er vom Talon hätte nehmen können, anzuſehen, ſodann aber ſchiebet er es unter den Talon.

Der Ausgeber der Carte darf hingegen von dem Talon nichts wegnehmen, ſondern er nimmt aus ſeinem

nem Spiel eines von den Blättern, und legt es unter den Talon herunter, weil er sich eines zuviel beym Austheilen geben müssen.

Setzet, Cajus der die Carte ausgiebt, giebt jeden 11. Briefe; so giebt er sich 12. Eben daher ist der Talon nur 3. Blat stark, ehe der Anspieler eines davon nimmt, wenn dieser aber genommen, und sein weggelegtes Blat unter den Talon schiebet, auch der Cajus ein Blat von seiner Carte unter den Talon leget; so wird solcher 4. Blat stark seyn.

II. Regeln, die man sich wohl bekannt machen muß, um dieses Spiel geschickt anzugehen, ehe man selbst im Spiel würklich stehet.

1) Die Blätter der Carte behalten stets ihre natürliche Ordnung, wie sie auf einander gehen, und das niedrigste von dem höhern überstochen wird.

2) Das Reversis hat keine Trümpfe; es erfordert, daß man alle angespielten Farben bekenne, und nicht verlaugne, wenn man ein ähnliches Blat von der Farbe in der Hand hätte.

3) Der Valet in Coeur ist das vornehmste und das Haupt-Blat im ganzen Spiel. Der Spanier hat dasselbe *Quinola* genennet. Er hat das Recht, daß, wenn eine Carte geworffen worden, die man nicht bekennen kan, er eintretten darf, und indem er sticht, die ganze Parthie gewinnet.

4) Wenn Coeur angespielet worden, und einer der Spieler hat sonst kein anderes Blat in Coeur, das ausgeworffene zu stechen, oder demselben beyzuwerffen, wohl aber den *Quinola*, und dieser muß herausgehen: so ist der *Quinola* ein unglücklicher Prinz.

Auf Coeur, als die Farbe, in die er gekleidet ist, muß er, wenn er schon alleine ist, indem sie kommt, hervor tretten. Er macht dadurch ein Spiel labete, (Siehe im l'Hombre-Spiel pag. 272. was labete machen ist) und muß so viel Marquen einsetzen, als in dem Körbgen, worinn der Saz stehet, zu finden.

5) Wer den Quinola ohne Noth selbst anspielet, wenn er der Anspieler (le premier) ist, macht ebenfalls labete.

6) Wenn einer der Spielenden den Quinola zwinget, und durch ein Blat forciret, z. E. er wirft Coeur aus, und der Cajus, so weiter kein Coeur, als den Quinola hat, muß solchen davon gehen lassen; so muß Cajus 4. Marquen dem Forcirenden zahlen. Einige Assemblées fordern auch wohl, daß der Cajus in diesem Fall, jedem Mitspieler 2. Marquen, als eine Straffe, zahlen soll.

7) Würde Titius Pique-König, oder Dame, oder einen andern Brief in Pique auswerffen, und Cajus hat keine Pique, sondern tritt mit dem Quinola hervor: so gewinnet Cajus von deme, dessen die Pique ist, 2. oder 4. Marquen, je nach deme man hierüber vorher eins geworden.

8) Welcher von den Spielern die wenigste Stiche hat, und zwar, daß auch unter solchen kein As, kein König, keine Dame ist, derselbe ist Gewinner des ganzen Spiels, und erhält den ganzen Saz, d. i. alles, was von Marquen im Körbgen vorhanden.

9) Wer aber gar keine Levées oder Stiche gemacht hat, der gewinnet den Talon mit dem vorzüglichen Recht, daß er bey dem künfftigen Spiel die Carte ausgeben darf, als welches ein ziemlicher Vortheil ist.

10) Die As gelten 5, ein König 4, eine Dame 3, ein Valet 2. Augen (points) und diese Augen berechnet man deßwegen, um damit den Talon bestimmen zu können, wie viel dem Gewinner Marquen bezahlt werden sollen.

11) Wer nun in seinem Spiel viele Könige, Dames, kurz: As und Bilder (Figures,) hat, der sitzt natürlicher Weise im Verlust, und zahlet an den, der die wenigsten Levéen, oder deren gar keine hat, so viel Marquen, als er points gehabt hat.

12) Der, so der Anspieler ist, zahlet seine points und Augen, mit dem, der den Talon an den Gewinner bezahlen muß, zu gleichen Theilen, oder zur Helffte.

13) Das Farbe-Verläugnen ist in diesem Spiel so hoch verbotten, daß, wer solches zu schulden kommen lässet, jedem Mitspieler 2. Marquen, als eine Strafe, zu zahlen hat.

14) Für die Uebereilung, wenn einer ehender eine Carte anwirft, oder vor der Hand ausspielet, bezahlet solcher jedem Mitspieler 1. Marque.

15) Der, so Anspieler (le premier) seyn solle, muß allezeit den Anfang so machen, daß er Coeur anspiele, es wäre dann, daß er Coeur nicht in der Hand hätte.

16) Eben in der Farbe Coeur, darf keiner der Spieler, 1. Blat weglegen. *(ecarter.)*

17) Derjenige, so ganz alleine alle Levées macht, gewinnet nicht nur den ganzen Talon, sondern bekommt auch von jedem Mitspieler 2. Marquen zur Honneur, und erhält alles das auch wieder, was er währendem Spiel in das Körbgen wegen seiner Augen (points) bezahlet hatte. Dieses Gewinnen

streckt sich so weit, daß auch der, so den *Quinola* während des Spiels eingeworffen, doch nichts für denselben bezahlt erhält, und also mit einer leeren Ehre, den *Quinola* gehabt zu haben, sich begnügen muß.

18. **Wenn der Fall dieser wäre.** Cajus hat als Anspieler Pique Valet angespielet, Titius, als der nächstfolgende, wirft Pique-Dame zu, Sempronius ein Nachspieler ist gezwungen, den Pique-König darauf zu setzen; der Tullus aber hat unter seinen Carten keine Pique sondern Carreau und Treffle. Wenn Tullus hier das Carreau-oder Treffle-As zuwerfen kan: so bekommt er 1 oder 2 Marquen Honneur. Der Sempronius der mit seinem Pique-König stechen muste, hat solche an den Tullus zu bezahlen. Gesetzt, Tullus hätte statt des Carreau-As, das Cœur-As zugeworfen, so ist sodann die honneur gedoppelt, oder 4 Marquen. Wenn aber das Cœur-As, oder ein anders As nur ordentlich muß zugeworfen werden, z. E. der Tullus hätte das Pique-As beygespielet, so kan er keine Honneur fordern.

III. Regeln, die im währenden Spiel zu beobachten.

1. Wir haben unter den vorigen Regeln n. 16. angemerket, daß man in Cœur kein Blat weglegen soll. Wenn sich der Fall ereignete, daß einer von den Spielern mit dem König oder der Dame abstechen mögte, ohne, daß er eine niedrigere Cœur zum beywerffen hat, weil er glaubt, dadurch den Quinola aus dem Busch zu locken; so darf er

gleich-

gleichwohl den König, oder die Dame in Cœur weglegen.

2. Wenn man, ohne den *Quinola* zu forciren, ſpielet, d. i. ohne den, der ihn hat, zu nöthigen, daß er ihn behalten müſte: ſo darf der andere gleichwohl den *Quinola* drauf ſetzen, wenn es der Vortheil ſeines Spiels alſo mit ſich bringet.

3. Ohnerachtet der, ſo die *Quinola* hat, ſolche nicht leicht anderſt, als wenn er dazu forciret worden, anſpielt: ſo muß ſolches doch zwiſchen der I. und II. Tour geſchehen.

4. Wenn der *Quinola* weggeleget, oder forciret worden; ſo ſetzt jeder der Spieler aufs neue 2 Marquen ein, um den Satz zu verbeſſern.

5. Alle gemachte Betes werden einer nach dem andern, nicht 2 oder 3 zuſammen auf einmal gezogen.

6. Wer bey einer hohen Carte, z. E. bey dem Pique-König eine niedrige, z. E. Pique VII. hätte, muß, wenn an ihm die Ordnung auszuwerfen iſt, ſeinen Nachſpieler in die Verlegenheit zu ſetzen ſuchen, daß dieſer mit einem höhern Blat darauf komme, daß er z. E. mit dem As abſteche.

7. Der n. 17. oben beſchriebene Fall und Regel, wird eigentlich le Reverſis genennet. Der, ſo ſolches macht, d. i. wer den *Quinola* eingeworfen, ohne, daß er eine Honneur dafür fordern kan, bezahlt nichts in den Talon, wenn er ſchon viele points oder Augen gehabt hätte.

8. Es iſt eine Haupt-Regel, daß der, ſo ſpielet, ſo viel ihm möglich iſt, immer ſuche, auf eine angeworfene Carte ein nidrigers Blat zuzuwerfen, denn er wird hernach ſeine höhern deſto geſchwinder fortbringen können, indeme er ſie als Renonces zuwerfen kan.

In Spanien wird dieses Spiel noch sehr stark bey den vornehmsten Gesellschafften getrieben. Es ist keines der allzuschwersten, sondern ein ermüdeter Spanier sucht dadurch seine ihn dringende tiefe Gedanken ein wenig zu erleichtern. Man findet in des *Ferdinand. Tellez* seinen Scriptis, die er zu *Tortona* unter dem Titul: *Deliciæ post labores*, ans Licht gegeben, eine sehr schöne Beschreibung von diesem Spiel. Das Buch, *l' Academie des Jeux* enthält eine sehr dunkle und unzureichende Abhandlung davon, so, wie überhaupts in demselben kein Leser sich einen deutlichen Begriff von andern Spielen wird machen können. Es scheinet, daß der jezige Geschmack unserer Zeit anfangen wolle, da und dort dieses Spiel, da es einigermassen sich unsichtbar gemacht, wieder in seine vorige Ehre zu setzen, und dem Erfinder in seiner Asche noch eine billige Erkenntlichkeit abzustatten, daß er seinen Witz zur Vermehrung der menschlichen Ergötzungen angewendet. Wir erwarten eine vollständigere Ausführung dieses Spiels von einer geschickten Feder, der wir mit Vergnügen im II. Theil dieses Weks den Platz einraumen wollen.

Das

Das Spiel Papillon.

Nicht Jederman, der wohl l'Hombre oder Piquet zu spielen weiß, kan sich einen Maitre in dieses Spiel nennen. Zu Pariß, wo sonsten die Belustigungen des Wizes gleichsam auf einer Hohen Schule geübet, und täglich mehr und mehr vollkommener eingerichtet werden, ist es noch nicht so stark in Gewohnheit. Man hat sich darüber zu verwundern, da es sonsten zur Unterhaltung in Gesellschafft so bequem zu seyn scheinet. Der Ursprung seiner Benennung kan eben so wenig eigentlich bestimmet werden, als wenig Grund man angeben kan, warum z. E. die Spiele, *la Mouche*, *Brusquembille*, *Brelan* &c. also heissen. Das Wort *papillonné*, heisset sonsten in der Wappen-Kunst; Geschupt, mit Schuppen. Ein Petit Maitre hat eine Aehnlichkeit zwischen den Schuppen und den Briefen in der Carte finden wollen, und die *Momoires de Mr. Vordac* handeln von der Art dieser Benennung, jedoch, daß sie diese wizige Ableitung eben so wenig nach Geschmak zu seyn angeben, als meine Leser es selbsten glauben werden. Vielleicht hat das Wort Sommer-Vogel *(Papillon)* den Nahmen deswegen zu diesem Spiel herlehnen müssen, weil die so vielen und mit einer gewissen reizenden Geschwindigkeit anzubringende Vorränderungen in diesem Spiel, mit der geschäfftigen

gen Unruhe und dem flatternden Wesen des Sommer-Vogels, eines an sich leichten, und wegen seiner mannigfaltigen Verwandlungen unbeständigen Insects übereinzukommen scheinen. Das Wort *papillonner* selbst wird bey den Franzosen, für unruhig seyn, hin und her flattern, angenommen.

Man spielt *Papillon* unter 3 oder 4. Personen. Mehr und weniger können solches nicht angehen. Die Carte muß völlig aus 52. Blat bestehen. Wenn die Spieler unter sich eins geworden, in wie viel Reihen (tours) jeder das Spiel angehen dörfe, und wenn sie den Einsatz bestimmet haben; so pflegen sie jeder von der Carte ein Blat abzuheben, und, der, so die niedrigste hat, wird hernach zum Spiel ausgeben.

Dieser, so ausgeben soll, giebt den Mitspielern und sich 3 Carten, allemahl eine auf einmahl. Hernach legt er 7 offene Blätter oben auf den Talon, wenn nur drey Personen spielen, bey vier Spielern aber, nur 4. Blätter. Mitten auf der Tafel stellet man eine kleine *Cassette* aus, in welche jeder eine oder 2 Marquen einleget, je nachdeme man solches ausgemacht.

Der, so den Ausgeber zu rechter Hand sitzet, untersucht sein Spiel, und siehet nach, ob nicht unter den aufgelegten Carten auf dem Talon ein Blat sey, das mit seinen in der Hand habenden ähnlich ist.

Die auf dem Talon aufgelegten Blätter dörfen keine andere, als Könige, Dames, und Valets, auch noch die Zehen seyn. Sie können aber auch bloß wieder durch ihres gleichen, z. E. der König, wieder durch einen König ꝛc. ausgewechselt werden.

Setzet den Fall, es läge auf dem Tisch ein As, so für ein einig Aug (point) gilt, eine Viere und Fünfe. Es ist alsdann erlaubt, diese 3 Carten mit einer einigen Zehne, die einer der Spieler in seiner Hand hat, zu nehmen, wenn an ihm die Reihe zum Anspielen ist. Auf dieses kommt in dem Spiel das Allermeiste an, und man gewinnt dadurch 2 Vortheile. Der eine ist, daß man Briefe abheben kan, so die andern Mitspieler auch versehen mögen. Der andere ist, daß man dadurch mehrere Carten giebt, so zum Gewinnen taugen.

Es ist eine Haupt- und allgemeine Regel, daß man in seinem Spiel ein Blat, es mag seyn, welches es wolle, habe, womit man von dem Talon eine andere nehmen könne. Z. E. mit einer VIIIten kan man nicht zwey Achten nehmen, sondern nur eine. Man kan aber mit einer Achte entweder zwey Viere, oder 1 Fünfe und 1 Drey oder eine Sieben und ein As, oder eine Sechse und eine zwey nehmen, d. i. so viel Briefe, als in demselben die Augen (le points) die Zahl Achte ausmachen.

Man hat noch zu merken, daß, wenn man schon in seinem Spiel mehrere Carten habe, die denen gleich sind, so auf dem Tisch liegen, man indessen doch nicht damit anderst, als eine in jeder Tour spielen dörfe.

Derjenige, an dem die Reihe zu spielen ist, und der keine von den Carten, so auf dem Tisch liegen, aufheben kan, weil er dergleichen nicht in seinem Spiel hat, oder auch keine zu paaren und in gleiche Gattung zu bringen hat, ist allerdings verbunden, die Carten, so er in der Hand hat, aufzulegen, und setzt deswegen eben so viel Marquen, als er Carten niederleget. Und

wenn

wenn jeder seine drey Carten gespielet, so, daß er entweder Lesen gemacht, oder sein Spiel niedergeleget: so giebt der, so meliret, auf gleiche Weise wieder einem jeden Mitspieler 3 neue Briefe aus dem Talon, ohne vorhero durch den zur lincken Hand abheben zu lassen.

Wenn endlich alle Carten herum gegeben worden, so gewinnet der, so sich am ersten von seinen 3 Carten ledig gemacht, indem er von dem Talon abgenommen, die Parthie; wenn aber ihrer mehrere wären, so ihrer Blätter am ersten loß geworden wären, so wird derjenige, der dem am nächsten gleich sitzt, so meliret hat, aus Vorzug das Spiel gewinnen, hernach aber hat auch der, so meliret, ein gleiches Vorrecht.

Man siehet daraus, daß so gut es Vortheile giebt, wenn man die Vorhand hat, eben so vielen Nachtheil sich auch bey derselben finde. Es ist allerdings billig, daß man denjenigen gewinnen lasse, der mit den wenigsten Carten gleichwohl die Parthie hat, ohne, daß er aus dem Talon habe nehmen können; und, wenn keiner von den Spielern sich von seinen 3 Carten losmachen kan, wie es nicht selten sich ereignet, so gewinnet doch der von ihnen, so die letzte Carte zu einem Stich so anwenden kan, daß er damit die letzte Levée macht, von einem jeden Mitspieler 2 Marquen zur Consolation.

Das l'Hombre Spiel.

Die Spiele mit Charten sind, wie die oben beschriebene, in ihrem Rang unterschieden. Der Witz hat eben so daran gearbeitet, daß er eines vor dem andern auf den höchsten Grad bringen könnte. Das Whist-Spiel ist davon eine Probe. Wir wissen nicht zu bestimmen, warum die Mode auch in den Spielen sich öfters verändere, daß eine Periode einer Arth davon, mehr, als der andern günstig ist. Das l'Hombre war noch vor einigen Jahren unter den Charten-Spielen das vornehmste. Seine innerliche und wesentliche Schönheit setzt sich auf Gründe, die ein Spanier mit vielem Nachdenken, mit Bedacht, und einer ernsthaffren Reverie ausgesonnen. Der Franzose hat nur, wie er allemahl glücklich ist, etwas neu-erfundenes durch Zusätze und Veränderungen den Geschmack seiner Landsleuthe beliebter einzurichten, an diesem Spiel gekünstelt, und ihm ein wenig die Spanische Härte und Strenge der Regeln abgenommen, daß es nicht bloß bey Manns-Personen seine Liebhaber finde, sondern das Frauenzimmer, deme der Franzose alles, was nur in der Welt Witz bedeutet,

gerne begreiflich machet, sich damit beschäftigen könne. Es gelung ihm, daß die jetzige Königin von Frankreich, eine Prinzeßin, deren strenge und vollkommene Tugend sich auch in gleichem Grad durch ihre Ergötzlichkeiten ausbreitet, einige Aufmerksamkeit auf dieses Spiel wandte. Da die Königin spielte: so wurde das l'Hombre das Haupt-Spiel bey Hof. Die Spanier, die sonsten nicht so leicht das Glück haben, daß man ihre Erfindungen der galanten und ungezwungenen Welt anpreiset, haben hierbey die Ehre erhalten, daß geschickte Meister dieses Spiels die Feder angesetzt, Regeln darüber zu schreiben. Kaum kan ein Medicus so viel glückliche Observationes über die Ergötzlichkeiten der Menschen anstellen, als nur in den Jahren von 1726--30. allerhand artige Tractätgen zum Vorschein kamen, worinn der Franzose, l'esprit du Jeu, und die von der Gewohnheit und der Ubung bey Hof hergenommene Regeln an den Tag legte. Dabey hat man jedoch der Spanier ersten Entwurf beybehalten, und der Liebhaber dieses Spiels hat sich noch allezeit darnach zu richten, wenn er Regel-mäßig verfahren will. Der Spanier richtete seine Gedanken bey der Erfindung auf eine solche Spiel-Art, welche einen ganzen Menschen erforderte, d. i. wo Aufmerksamkeit, Ernst, gesetztes Wesen, Witz, und eine gewisse einnehmende und gefällige Anständigkeit, sich bey dem Genuß der Gemüths-Ergötzungen eben so äussern soll, als sonsten diese Eigenschafften das Thun eines Menschen

beliebt

beliebt machen. Wenn man der Spanier Temperament, worinn diese Nation sich von andern Völkern unterscheidet, als eine durch ein starckes Phlegma temperirte Choleram annimmt; so kan man hiedurch auf die Beschaffenheit eines Spielers, der im l'Hombre, Kunst und Glück erfahren will, schlüssen. Diejenigen, so das Wort *bete*, als ein Contrarium des Worts *l'Hombre*, der Mensch, angeben, daß jenes, als ein Thun eines unvernünftigen Spielers, der dadurch einem Thier gleich handelt, anzeigen soll, zwingen sich allzusehr an die Worte, die sie nicht einmahl recht in ihrer Natur kennen. Das Wort bete bedeutet nicht allezeit ein Thier, sondern wird für eine Straffe öfters angenommen, die auf das Versehen folget. Il fait la bete heisset: multam committit, er hat durch sein Versehen der Regel, eine Straffe zu büßen. Das Wort *l'Hombre* im Spanischen, drückt sich im deutschen, durch ein Witz-volles Wesen aus. Und diese Benennung hat sich bisher so erhalten, daß die Franzosen daran nichts geändert.

Es erfordert dieses Spiel, Ernst, Stille, Nachdencken und einen sich gegenwärtigen Geist. Unter Leuthen vornehmen Standes, ist es eines der beliebtesten mit den Charten. Es ist eines der schönsten nach seinen Regeln; der ergötzlichsten, nach seinen Veränderungen; der anständigsten, für Personen, die sich nach Geschäfften wieder erholen, nach der Beschaffenheit eines Geistes, der sich in alle Fälle zu schicken weiß; und

eines der geselligsten Spiele, da es ohne Geräusch unter 2. 3. 4. und 5. Personen zum Zeit-Vertreibe dienet. Es ist aber auch eines der schwersten, nach seinen vielen abwechselnden Fällen, welche bisweilen die Kunst, oder der Hazard veranlasset. Man hat sogar einige Tractätgen, welche die darinn vorkommende schwere Fälle, eben so, wie bey einer Haupt-Wissenschafft, entscheiden, und die, les Decisions sur les difficultés & incidens du jeu, genennet werden. Wir werden auch diese bey der nähern Ausführung nicht vergessen, und wollen, um soviel, als möglich, die rechte Arth dieses edle Spiel zu tractiren, an den Tag zu geben, die Arth des Spiels en trois, zwischen 3. Personen, als die schönste, künstlichste, vollständigste, und die, so den Grund der Quadrille, und Cinquille in sich hält, beschreiben.

I. Die Anzahl der Charten, und ihre Farben.

Die Charten haben 2 Haupt-Farben: Schwarz und Roth. Jede dieser hat wieder zweyerley Unterscheidungs-Zeichen: die Schwarze führt die Form einer ohne Schafft seyenden Pique, welcher Nahme den damit bezeichneten Blättern gegeben wird. Eben diese Schwarze führt auch auf einigen Blättern ein Kleeblat, Fr. Trefle, welcher letztere Nahme gewöhnlich ist. Die Rothe hat theils Blätter, die mit einem

nem Herzen bezeichnet sind, und heisset: Coeur, theils hat sie Blätter, auf welchen man ein roth-gefülltes Quadrat siehet, so daher Carreau genennet wird. Der Charten, deren man sich überhaupts zum l' Hombre bedienet, sind vierzig, so, daß man von einem ganzen Charten Spiel, welches sonst 52. Charten ausmacht, die 4. Zehne, die 4. Neune, und die 4. Achte wegwirfft, und die überbleibende Vierzig zum Spiel anwendet.

Die Ordnung der Charten ist entweder die Reihe, in welcher die Blätter aufeinander folgen, wenn sie nicht Trümpf sind, und heisset die Natürliche, oder sie ist die, wenn die Blätter Trumpf sind.

Die erstere, die Natürliche hat im Schwarzen: 1.) König, 2.) Dame, 3.) Valet, 4.) Sieben, 5.) Sechs, 6.) Fünf, 7.) Vier, 8.) Drey, und 9.) Zwey. Die nach den Farben bezeichnete As gehören zu Formirung der Trümpfe in allen vier Farben, wie unten mit mehrern. Im Rothen sind hingegen die As, wenn die Farbe nicht Trumpf wird, zur Ordnung in der Charte allerdings zu zehlen.

Gleichwie die As im Schwarzen zur natürlichen Ordnung der Charten, wo sie nicht Trumpf sind, auch nicht gehören: so bedeuten die As in rother Farbe soviel, als wie ein anderer Brief, und werden in folgender Reihe gesetzt. 1) König, 2.) Dame, 3.) Valet, 4.) As, 5.) Zwey, 6.) Drey, 7.) Vier, 8.) Fünf, 9.) Sechse, 10.) Sieben.

In der rothen Farbe gelten die niedrigsten Charten mehr, als die höhern, und in der Schwarzen sind die Höhern allezeit mehr, als die Niedrigen. E. g. In der Rothen: bedeutet in der natürlichen Ordnung, wenn rothe Farbe nicht Trumpf ist, das As Eins, und übersticht das 3. Dieses 2. übersticht das 3. Dieses das 4. d. i. Vierte.

Weil nun die As im Schwarzen, zur Formirung der Haupt-Trümpfe in allen 4. Arthen der Farben gehören, und in der natürlichen Ordnung nicht stehen können: so siehet man, daß in der rothen Farbe, en coeur, und carreau, Zehen Briefe, in der schwarzen aber, Pique und Trefle, nur Neune sind.

Wenn aber die Blätter einer oder der andern Farbe Trumpf werden: so verändert sich diese natürliche Ordnung, und wird eine Ordnung *pour le Jeu*, nachdeme nemlich ein Trumpf worden.

Das As in Pique heist Spadille, und ist in jeder Farbe der höchste Trumpf.

Das As in Trefle, heisset Basta, und ist in allen Farben der dritte Trumpf.

In der schwarzen Farbe wird, wo man en Pique oder Trefle spielt, allemahl die *Pique*-Zwey, oder die *Trefle*-Zwey der andere Trumpf. Folglich, wenn in Schwarz gespielet wird: so gehen die Charten also nacheinander:

In Pique,

Spadille, Zweyer, Basta, König, Dame, Valet,
VII. VI. V. IV. III.

In

In Trefle.

Spadille, Zweyer, Basta, König, ꝛc. wie in Pique.

Diese Zwey, die zwischen der Spadille und Basta, als der zweyte Haupt-Trumpf im Schwarzen gilt, führet den Nahmen Manille, und sagt man sodann nicht Zwey, sondern: Spadille, Manille, Basta, &c.

In der rothen Farbe, wird die VII. allezeit, wann man in einer derselben spielt, der Zweyte Haupt-Trumpf, mithin die Manille in derselben Farbe.

Z. E. Man spielt in Coeur, so gehen die 3. vordersten Haupt-Trümpfe also: Spadille, Coeur-Sieben, Basta, oder Spadille, Manille, Basta.

In Carreau die 3. ersten Haupt-Trümpfe, Spadille, Carreau-Sieben, Basta, oder Spadille, Manille, Basta.

Es sind also im Schwarzen die Zwey allemahl, wo man in dieser Farbe spielet, die Manilles, und im Rothen, die VII. auch Manilles, wenn man in Roth spielt.

Diesen Rang des IIten Haupt-Trumpfes, oder der Manille, hat jede Zwey im Schwarzen, und jede VII. im Rothen, je nach dem im Schwarzen auf Pique, oder Trefle gespielet wird. Spielt man Pique, so ist Pique-Zwey Manille, die Trefle-Zwey aber gilt sodann nicht für Manille, sondern bleibt in ihrer Farbe sodann die Niedrigste. Eben so, wenn man en Coeur spielt: so wird die Carreau-Sieben nicht, als eine Ma-

nille, sondern nur die Coeur-Sieben, als eine solche, gelten können.

In der Schwarzen Farbe kommt gleich nach den 3. ersten Haupt-Trümpfen Spadille, Manille, Basta, der König, als der Vierde. In der rothen hingegen folgt nach der Basta das rothe As, als der IVte Trumpf. Dieser 4te Trumpf, oder das As im Rothen, hat allemahl den Nahmen Ponto. Mithin geht in der rothen Farbe die Reihe der Trümpfe:

Spadille, VII. (Manille) Basta, I. (Ponto,) König, Dame, Valet, II. III. IV. V. VI.

Gleichwie aber die *Coeur*-Sieben keine Manille wird, wenn man nicht in Coeur, sonden in Carreau spielet: so wird auch das Coeur-As keine Ponto, wenn Carreau Trumpf ist, sondern es ist nur Carreau-Sieben, sodann die Manille, und Carreau-As die Ponto.

Wie eine Farbe Trumpf werde?

Der Trumpf wird nicht, wie in andern Spielen, mit Umschlagung einer Charte, gewählet. Das l'Hombre hat diesen Unterschied. Gesetzt, wie unten weiters soll ausgeführt werden, Cajus ist der Erste, der spielen soll; er hat in der schwarzen, oder Pique-Farbe, die Spadille, die Pique-Zwey, die Basta, Pique-Sieben, und Pique-Drey; seine andern Charten sind von verschiedenen Farben; so siehet er, daß er in Pique die meisten

hat;

hat; er weiß, daß Pique-As und die Basta schon 2. grosse Haupt-Trümpfe sind; er erinnert sich, daß die Pique-Zwey, wenn sie in Pique zwischen Spadille und Basta stehet, die Manille ausmachet; weil er nun noch die Pique-Sieben, und Pique-Drey hat: so glaubt er, daß er wohl ein gutes Spiel mit diesen 5. Charten en Pique, machen werde. Er fraget seine Mitspieler; Ob es erlaubt sey zu spielen? Finden nun diese in ihren Charten und Farben keine so viel ähnliche Blätter, daß sie solche in eine aneinander folgende Reihe bringen können, und sie sagen: Ja es ist erlaubt: So spricht Cajus darauf: Ich spiele en Pique. Was nun hier von Cajo geredet wird, findet auch bey den andern Mitspielern, wenn die Reihe an sie kommt, statt: Z. E. Cajus wäre der erste, der spielen sollte: er hat aber keine Charten, darinnen er viel Blätter in einer ähnlichen Farbe hätte: so läst er das Spiel bey sich vorübergehen, und sagt: ich passe. Sempronius, der ihm zur Rechten sitzt, soll nun spielen. Findet dieser für sich gute Charten, und getrauet sich, ein Spiel zu machen: so spricht Sempronius, weil der Cajus schon: ich passe gesagt: Ists erlaubt: und sagt: z. E. wenn er gute Charten in Coeur hat, und der Titius, der nach ihm sitzt, gesprochen hat: Ja es ist erlaubt: eben so, wie der Cajus würde gesagt haben, wenn er ein gutes Spiel in Pique gehabt hätte: Ich spiele en Coeur.

Folglich werden die Trümpfe allezeit von dem genennet, und gemacht, der, wenn ihn die Reihe zu einem Spiel trifft, auf eine gewisse Farbe, in welcher er die besten, oder meisten Blätter hat, spielet.

Es sind bey dieser Wahl des Trumpfes, die der Spieler macht, noch diese Regeln zu mercken: 1.) Muß er den Trumpf nennen, ehe er noch von seinen erhaltenen Charten einige zurück leget, und statt deren frische nimmet; indeme, wenn er die neue Charten, die er nehmen will, eher besiehet, als er seine Farbe zum Trumpf genennet, die beeden andern Spieler das Recht haben, eine andere Farbe nach Belieben zu nennen, und der Spieler gehalten ist, in selbiger zu spielen. Würden diese beede Spieler zweyerley Farben nennen, z. E. Sempronius, Carreau, und Titius, Trefle: und jener sitzt dem Spieler zur rechten Hand: so gilt dessen Ausruf mit Carreau. Der Spieler, oder Cajus, darf aber hiebey von seinen weggelegten Charten, die er mit frischen vertauschen wollen, diejenigen wieder zurücke nehmen, so von der gewehlten Farbe sind, wenn er nur die neugenommene Charten noch nicht unter die, so er weglegen wollen, gebracht hat.

2.) Die Farbe, oder vielmehr die Gattung des Trumpfs ist deutlich zu nennen. Wenn Cajus auf Trefle spielen wollte, und zeigte 3. Charten, die er wegwirfft, z. E. 1. Cœur, 1. Pique, 1. Carreau seinen Mitspielern auf, daß sie daraus erkennen sollten, daß er in Trefle spielen würde: so ist dieses wider die Art des Wohlstandes, indem

dem

dem öfters der Spieler mit gutem Bedacht einen Trumpf wegwerfen kan.

3. Hätte der Spieler, der allezeit l'Hombre heisset, seine neue Charten besehen, und sich gleich erinnert, daß er die Farbe, oder den Trumpf noch nicht genennet; nennet ihn aber noch in Zeiten, ehe ein Mitspieler etwas davon meldet: so ist ihme solches noch erlaubt.

4. Nennet der l'Hombre eine Gattung Trumpf vor die andere, Coeur statt Carreau: so ist er auf die erstere zu spielen gehalten. Doch darf er seine Charten, die er weggeleget, wenn er nur nicht schon die neuen zu seinem Spiel fortiret, wiederdurchsehen, um damit * das Spiel in Coeur, so gut er kan, zu verbessern.

Von den Matadors und deren Gebrauch.

Matador heist im Spanischen der, so den andern niederwirft, oder überwindet. Diejenige Blätter also, die nacheinander die höchsten Trümpfe sind, mit denen man die andern absticht und sie nicht geltend macht, führen diesen Nahmen. Es sind eigentlich nur drey derselben, nemlich die ersten Trümpfe in der Gattung des Trumpfes, auf den man spielet, nemlich Spadille, Manille, Basta.

Die

* Auch bey dem Solo oder sans prendre will man diese Regel gelten lassen, und hat der l'Hombre die Farbe, oder Gattung des Trumpfs, die er wider seinen Willen statt einer andern genennet, zu spielen.

Die Spadille ist das As in Pique, dieses schlägt alle folgende Briefe darnieder, und ist der vornehmste Trumpf bey allen Farben. MANILLE ist im Schwarzen, die Pique-Zwey und die Trefle-Zwey, im Rothen, die Coeur-Sieben, und Carreau-Sieben. Basta ist das As in Trefle, der dritte Haupt-Trumpf in allen 4. Farben.

Keiner von den andern nachfolgenden Briefen, als, König, Dame, Valet etc. kan die Spadille forciren, daß sie, wenn er ausgespielet wird, fallen müße; wohl aber zwingen sie die Basta, und fordern sie mit Gewalt, oder es forciret auch die Basta die Manille, wie diese ein gleiches die Spadille thut. Wenn hingegen die Spadille angespielet wird: so müssen unvermeidlich die niedrigern Briefe, unter ihr, zufallen, so daß, wenn Cajus mit der Spadille fordert, und Sempronius hätte keinen andern Trumpf in der Hand, als Manille oder Basta; er solche der Spadille, zum Opfer hingeben muß. Nur ist hiebey zu merken, daß Basta und Manille nicht eher zufallen dörfen, als wenn die Spadille selbst am ersten fordert. e. g. Cajus. forderte mit dem König Trumpf, der Sempronius nehmte ihn mit der Spadille weg: so darf Titius, der die Basta hat, alsdann solche nicht zuwerfen, weil seine Basta durch den König eigentlich nicht gefordert, und die Spadille nicht, als ein forderender Trumpf ausgeworfen worden.

Diese 3. Haupt-Trümpfe, die in einer Gattung aufeinander folgen, haben die Ehre, daß, wenn der l'Hombre, der sie in seiner Hand gehabt, das Spiel gewonnen; man ihme, so, wie die Spielenden es vorher ausgemacht, Honneurs bezahlen, und z. E. 1. oder 2. Jettons, oder Spiel-Marquen, die ihren bestimmten Werth haben, geben müße. Verliehret aber der l'Hombre, ohnerachtet er diese drey Matadors aneinander gehabt, sein Spiel, so bezahlt er eben so viel an jeden Mitspielenden.

Kommen nach Spadille, Manille, Basta, die nächstfolgende Briefe, als König, Dame ꝛc, oder im Rothen, Ponto, König, Dame: so erhalten sie, weil sie den 3 Haupt Matadors eine solche Ehre machen, daß sie die Stiche vermehren, auch das Recht der Matadors, und werden als solche, mitgezehlet. Hat Cajus die Spadille, Manille, Basta und den König: so zehlt er 4. Matadors und bekommt nach gewonnenem Spiel von jedem Mitspieler 4. Marquen. Hat er die auf den König gleich folgende Dame: so erhält er 5. Matadors bezahlt. So kan er in Rother für Spadille, Manille, Basta, Ponto, 4. Madators fordern, und wenn der König noch dabey wäre, auch die 5 Matadors.*

So,

---

* An einigen Orten zahlet man die Honneurs nach der Zahl der über 3 hingehenden Matadors, wenn die Stiche, oder Lesen, nacheinander eingehen. Anderswo werden für die ersten Matadors nur 2, für die nachfolgenden aber, ein Jeder mit 1 bezahlt.

So, wie alles bey diesem Spiel auf die Aufmerksamkeit angetragen wird, hat die Gewohnheit es zu einer Regel gemacht, daß der l'Hombre, welcher auch 5 nacheinandergehende Matadors zehlen könnte, wenn er bey seinen bestimmten 9. Briefen einen zuviel hätte; sodann sowohl Bete machen, als auch die 5. Matadors an jeden seiner Mitspieler zahlen soll.

Von der Anschickung zum Spiel, und dessen äusserlichen Einrichtung.

Es ist denen Liebhabern bereits das mehrste hievon bekannt, wie man statt des baaren Geldes, wegen der Unbequemlichkeit mit grossen Münz-Sorten, der Jettons, oder Rechen-Pfenninge, oder Fiches, oder Marquen, sich bediene. Man setzt ihnen einen gewissen Werth, und zehlt jedem eine so genannte Prise vor, für welche der, so sie nimmt, so viel eine jede Marque gelten soll, dem Cassier bezahlet. Auf das Tischblat, woran man spielet, werden bey dem Spiel à trois, auf jeden Platz ein Chartenblat, jedes von besonderer Farbe, oder Gattung geleget; man nimmt 3. andere Blätter, die mit den bereitsliegenden übereinkommen, mischet sie, und präsentiret sie verdeckt den Liebhabern, deren jeder sich, wo ihn seine gezogene Gattung zu dem auf den Tisch liegenden hinweiset, niederlässet. In einigen Gesellschafften praesentiret man die verdeckten Charten, um den Platz zu treffen, zu erst dem Vornehmsten;

anderswo dem, der von den 3 zuletzt in die Gesellschafft gekommen.

Auf dem Tisch in der Mitte liegt ein aufgedecktes Blat. Wenn man sich niedergelassen, so wird einem jeden aus der nemlichen Farbe und Gattung ein Brief gegeben. Welcher unter den dreyen den Höchsten hat, hat die Ehre, am ersten die Charte auszugeben. Da und dorten giebt derjenige zu erst aus, dem die Spadille zugefallen.*

Wie die Charten gegeben werden.

Bey des Spiels Anfang pflegt der, der die Charte ausgiebt, den Satz zu machen, der mehrentheils aus 4 oder 6 Marquen bestehet, denen man einen Werth gegeben. Er præsentiret die Charte dem, der zur linken Hand sitzt, zum Abheben; giebt dem zur rechten Hand erstlich, hernach dem zur linken; endlich sich selbsten: Jedem 3 Briefe. Diese Ausgabe geschiehet dreymahl, so, daß jeder 9 Briefe in der Hand habe. Man bedienet sich an den meisten Orthen zweyer ganzen Char-

* In Frankreich hält man über den Gebrauch sehr, daß die Herren das Frauenzimmer hierinn bedienen, und statt derselben ausgeben, hingegen wo zwo Dames oder Fräulen mit einem Herrn spielen, dieser von ihnen damit bedienet werde. An einem gewissen deutschen Hof, machte ein Französischer Cavalier mit diesem Gebrauch, einer Fürstin und Gräfin, die der Hazard mit ihm zu dem Spieltisch führte, eine ungewöhnliche Beschwerde, die man ihme, als einen Fehler gegen den Wohlstand ausrechnete. Hievon findet man ein mehrers in dem Buche; Memoires du Baron de Poelniz.

Charten, Spiele. Indem der Cajus von der einen ausgiebt, mischet Sempronius, der zur linken sitzet, das andere Spiel, leget es aufeinander liegend, nur daß das oberste Blat offen ist, auf des Titius Seite, der rechter Hand dem Cajus sitzet, hinüber, um damit anzudeuten, daß, wenn ein Spiel vorüber, Titius auszugeben habe. Wenn Titius hernach ausgiebt, nimmt Cajus ein Spiel, mischet und legt es auf Sempronii Seite, weil diesen hernach die Reihe trifft; und wenn Sempron. ausgiebt, so mischet Titius das andere Spiel, und leget es auf Caji Seite. Man hat hierdurch das bey den Franzosen ehe hin so gar starke und verdrüßliche marquiren, an wem die Reihe auszuspielen seye, oder, wer hinter der Hand sitze, vermieden.

Wenn nach des Cajus Ausgabe, der zu rechten sitzende Titius passet, der Sempronius auch nicht spielet, und Cajus eben so wenig ein Spiel eingehen kan: so setzt jeder von ihnen 1 oder 2 Marquen in den Satz. Titius giebt sodann zu einem neuen Spiel die Charten aus, und machet den einmal beliebten Satz wieder, wie ihn Cajus gesetzet. In der Stellung, wie wir hier reden, sitzt der Titius dem Cajo vor der Hand, der Sempronius dem Titio, und Cajus in der Hinterhand, d. i. der, so da ausgiebt, bleibt allezeit in der Hinterhand.

Findet nun Titius, daß er gute Charten habe, die Spiel machen könnten: so fragt er die andern: Est il primis, ob es erlaubt seye?

seye: (zu spielen:) Haben diese keine gute Charten, daß sie glauben könnten, ein gewisses Spiel zu machen; so sagt jeder von ihnen: Je passe, oder Oui, zum Zeichen, daß sie es geschehen lassen. Hätte aber Sempronius solche Charten in der Hand, womit er vermeynet, ein besser Spiel zu machen, als geschehen zu lassen, daß Titius spiele: so spricht er statt des Passe, oder Oui; Nein; Solo, oder Sans prendre! Davon unten mehrers. Wenn auch der Sempronius gerne den Titium spielen liesse, Cajus aber hätte ein gutes Spiel in der Hand, so kan dieser sagen: Sans prendre, oder Solo! Titius hat abzuwarten, biß Cajus ihme Erlaubniß gegeben.

Folgt die Erlaubniß von beyden: so heist Titius, der da spielet, l'Hombre, die andern Amis. Sie vereinigen ihre Kunst, das Spiel dem l'Hombre schwer zu machen, und lieber einem unter sich den Gewinn zu gönnen, oder, welches der Kunst am meisten gemäß ist, das Spiel in eine Inactivité durch das Remisemachen, zu setzen. Der l'Hombre wirfft, ehe er anfängt, 3. 4. 5. auch wohl 6. Charten weg, so, wie sein Spiel beschaffen, nimmt von den bey der Ausgabe übrig gebliebenen 13. Charten, soviel wieder, als er weggeworfen, nennet seinen Trumpf, und legt den Uberrest der Charten mitten in den Tisch, damit sich deren Sempronius und Cajus bediene.

Wenn im Geben ein Chartenblat, welches nicht ein schwarzes As ist, umgekehret lieget, so hin-

dert es nichts, indem auſſer der Hand eines l'Hombre kein Blat, auſſer ein ſchwarzes As, einen Nachtheil bringen kan. Doch iſt dem, welchem ein ſolch umgekehrtes Blat in der Ordnung zukommen ſollte, freygeſtellt, ob er es behalten wolle, oder nicht. Da niemand gerne ein ſchwarzes As wieder von ſich giebt, weil es ſeine Charte leicht gut machen kan; ſo ſiehet man die Urſache, warum, wenn ein ſolches As umgekehrt im Ausgeben ſich zeiget, die Charte von neuem gegeben werden müße. Findet es ſich, daß der umgekehrten Blätter im Ausgeben mehr, als eines iſt, ſo hat der Ausgeber alle bereits ausgegebene zuruck zu nehmen, und von neuem auszutheilen. Dieſe neue Austheilung iſt unvermeidlich, wenn in denen über die ausgetheilten Blätter noch übrigen andern 13, von denen der l'Hombre neue nehmen darf, ſich ein umgekehrtes Blat zeiget.

Es iſt für den Ausgeber, der einem andern, oder ſich ſelbſt, 10 Charten, ſtatt 9 gegeben, eine Straffe, daß er, wenn die andern paſſen, nicht ſpielen darf. Wenn die andern es anzeigen, daß ſie 10. Charten haben: ſo benimmt es ihnen nicht das Recht, l'Hombre ſeyn zu können, da ſie alsdann, wenn ſie friſche Charten nehmen wollen; nur von ihren Charten in der Hand 1 mehr weglegen, als nehmen. Sie würden Labete ſetzen müßen, wenn ſie ſolches nicht thun wollten.*

Wer

* Wo man die Regeln ſcharf in Acht nimmt, muß der, ſo 10. Charten bekommen, und ſolche nicht ange-

Wer 10. Charten hat, könnte leichtlich durch die Ueberflüßige 10de einen wichtigen Brief, als e. g. die Basta, Ponto König, erlangt haben. Dadurch würde er bald ein sans prendre in hohem Thon anstimmen. Die Regeln des Spiels legen ihm eine kleine Hinderniß in der Freude im Wege. Er muß seine Charte mischen, und auf gerade wol eine davon ausziehen lassen, die hernach weggeworfen wird. Will er den Hazard nicht überstehen: so darf er wohl nach Belieben eine Charte unter seinen zehen, zum Wegwerfen aussuchen, und das Solo spielen: Aber mit Lächeln werden ihm die andern, die Honneurs, die das Solo sonsten einbringt, verweigern.

Wo der Charten weniger, als 9 in der Hand sind; so ist der Ausgeber, der sich übersehen, eben der kleinen verdrüßlichen Buße unterworfen, die ihm bey dem Ausgeben der 10. durch die Regeln gedrohet ist. Die andern dürfen aber wohl spielen, nur daß sie, indem sie für ihre zurücklegende Charten neue nehmen wollen, allezeit eine dieser leztern mehr nehmen, als zurucklegen. Der, so mit 8 Charten ein Solo spielen will, wird

---

zeiget, doch aber um Erlaubniß gefraget, ebenfalls labete setzen. Wie es mit dem gehalten werde, der mit 10 Charten passet, hat die verschiedene Gewohnheit der Gesellschafft noch nichts ordentliches eingeführet. Die Franzosen gehen hierinn glimpflich und übersehen diesen leichten Irrthum, der zumahl in der Hand einer Dame nicht allemahl vermieden werden kan, wenn ihr feuriges Aug einen andern Gegenstand gesehen.

seiner Sache so gewiß seyn müßen, als Don Gomez, der auf dem Dammbret, mit drey Damm nur eine zu schlagen wuste.

Was Sans prendre, oder Solo spielen heisse, und wie solches regelmäßig geschehen könne?

Wer, indem er spielen will, weder um Erlaubniß fragt, noch, statt Charten wegzuwerffen, damit er durch andere und bessere sein Spiel formire, die Seinigen, wie sie in der Hand einmal sind, behält; der spielet Sans prendre. (chartes) Weil er bloß mit seinen Charten, die man ihm gegeben, spielet, und keine andern bessern sucht: so spielt er gleichsam ohne Beystand; mithin Solo.

Entweder spielt derjenige, an dem die Ordnung ohnehin, wenn er spielen will, wäre, weil er dem Ausgeber der Charte zur rechten Hand sitzet, sogleich Solo, wenn er die dazu erforderliche Charten in der Hand hat, und darf nur zu den andern sagen: sans prendre. Oder dieses Solo spielt sich, wenn ein anderer spielen will, um Erlaubniß fragt, und statt solche zu erhalten, einer von den beyden andern Mitspielenden dagegen ruffet: Sans prendre. Dieses nöthiget den, der um Erlaubniß gefraget, daß er entweder stille schweigt, und den andern sans prendre spielen läßet: oder er wagt es, und spielt auf seine Charten selbst Solo. In diesem letzten Fall, muß derjenige, so Sans prendre geruffen, nachgeben, und dem l'Hombre die Vorhand lassen. Man heist

diesen

diesen Fall; zum Solo forciren, weilen der Cajus, der anfangs um Erlaubniß gefraget, nicht ein Solo wagen würde, wenn nicht der ihm zur Rechten sitzende Titius, sans prendre geruffen hätte.

Es ist dieses Spielen eines der künstlichsten und schwersten. Wer 5 Matadors in der Hand hat, die nacheinander gehen, wird nicht begehren, daß man, wenn er darauf Solo spielt, ihm das Lob eines scharfsinnigen Spielers beylege. Denn dieser Fall ist ein blindes Glück, so eigentlich nicht von der Geschicklichkeit des Spielers abhänget. Eben daher pflegt ein Spieler, dem die Charte so vortheilhafft in die Hände gerathen, wenn er z. E. beym Anspielen ist, und sans prendre in Pique, Trefle etc. geruffen, sogleich seine 5 Matadors aufzulegen, weil es offenbar ist, daß keiner von den andern Spielern ihm die Stiche oder Lesen, die er nach der Reihe machen soll, hindern kan. Hingegen, wer dieses blinde Glück nicht hat, darf sich wohl vorsehen, wenn er sein Solo gewinnet. Er muß mehr Lesen machen, als einer, der andern beeden Spieler hat. Er darf von seinen Charten keine weglegen, um durch andere neue aus der Stamm-Charte sein Spiel erst zu verbessern. Die beeden andern Spieler aber haben eben dadurch volle Freyheit, die Stamm-Charte unter sich zu vertheilen, und somit ihr Spiel gegen den l'Hombre aufs beste zu sortiren. Die Hoffnung ihn ausser Stand zu setzen, daß er nicht die erforderliche mehrsten Lesen machen könne,

und die Furcht, daß, wenn er die mehrsten Lesen macht, sie ihme starke Honneurs bezahlen müssen, schärft ihre Aufmerksamkeit eben so sehr, als sie bey dem l'Hombre verdoppelt wird, da er, wo er verliehret, nicht nur labete setzet, sondern auch die Honneurs, die er erwartete, jedem Spieler insbesondere hinaus zu zahlen hat.

Der Vortheil im sans prendre ist, daß der Gewinnende neben dem Bete, von jedem der Mitspieler zur Honneur des gemachten Spiels besonders 2. 4. 6. Marquen, die ihren Wehrt haben, bekommt. Mehrentheils wird die Honneur 4mahl so hoch, als sonst ein Matador, bezahlet, so, daß, wenn dieser 2 Marquen erfordert, das Solo, 8 Marquen von jedem begehren kan.

Hätte der Gewinner nun, da er Solo gespielet, auch Matadors in einer Reihe bey seinen Charten gehabt; hätte er seine 5 Lesen nacheinander zu erst gemacht, ehe einer der andern Mitspieler eine Lese vor sich zehlen können: so fordert er zur Honneur; z. E. sans prendre, Acht für die fünf Lesen, die er am ersten gemacht, Cinque premiers, Vier, drey Matadors, jeden zu zwey, mithin Sechs. Folglich bekommt er aus diesem Spiel alleine für Honneurs seines Solo von jedem 18 Marquen.

Eben dieser Gewinn zeiget, daß, wer ein Solo verliehret, neben dem Verlust des Bete, den er thun muß, an jeden Mitspieler Acht zur Strafe hinaus geben, und wenn er Matadors gehabt, auch, so viel deren sind, für jeden, weil er

nichts

nichts im Spiel ausgerichtet, Zwey jedem Mitspieler bezahlen müße.

Der, so gewonnen, muß beym Ende des Spiels, so er gemacht, seine Honneurs und Matadors, so viel er fordern kan, anzeigen, ehe die Charte zum neuen Spiel von einem anderen aufgehoben worden. Vergisset er diese Aufmerksamkeit, * so bezahlet ihn Niemand, wenn er es hernach fordern wollte.

Wenn auch sonst in der Welt keiner besonders gestrafft wird, der an seinem Nächsten zu viel fordert: so gehet es bey diesem Spiel doch nicht an. Wer nach gewonnenem Spiel Cinque premiers aus Ubereilung fordert, da er sie doch nicht gemacht; wer 4 Matadors fordert, da er deren nur

* Es pfleget in solchen Fällen der, so die Charte zu einem neuen Spiel auszugeben hat, gerne solche geschwind zu mischen, und den andern abheben zu lassen, damit der, so vorher Solo gespielt, unterdessen nicht an seine zu fordern habende Honneurs denke. Indem man nun hierdurch denselben gleichsam überhaschet, daß er nicht, wie sichs gebühret, sogleich und ehe die Charte zum neuen Spiel abgehoben worden, seine Honneurs gefordert: so nennet man diesen Unterbleibungs Fall la surprise (die Uberrumpelung). In einigen Gesellschafften, wo man dieses für etwas zu intereßirtes und nachstellendes hält, pflegt man, ehe man überhaupts anfängt zu spielen, unter sich auszumachen, daß man sans surprise spielen wolle, d. i. daß der, so gewonnen, allemahl seine Honneurs vom gemachten Spiel noch fordern könne, wenn schon die Charte zum neuen Spiel abgehoben worden wäre.

3 hatte, zahlt allezeit zu Straffe, soviel zuruck, als er zuviel gefordert; mithin im ersten Fall Vier, und im andern Zwey Marquen an jeden seiner Mitspieler.

Wie aber auch dem Betrübten nicht mehr Verdruß zu machen ist, als er schon hat: so wird dem Cajo, z. E. der ein sans prendre mit 4 Matadors verlohren, geholfen, wenn einer der Mitspieler bey Abforderung der Straffen mehr Matadors ihm anrechnet, die er gehabt haben sollte. Wenn also Sempronius statt 3 Matadors 4. begehrte; so zahlt Sempronius für diese Übereilung, was er zu viel verlanget, für den 4ten Matador, 2 Marquen an den Cajus zurücke.

Es ist eine kleine Behutsamkeit für alle, die, l'Hombre sind, daß, wenn sie verliehren, gerne warten, was ihnen die Mitspieler für Straffen abfordern, und ist ein wichtiger Hauptsatz in den Rechten, daß Niemand seine eigene Schande allegiren, oder hier melden dörfe, daß man ohnerachtet des Unternehmens, ein Solo zu spielen, und ohnerachtet der Matadors gleichwohl verlohren.

Von der Cinque premiers.

Wer die ersten 5 lesen macht, ehe einer der Mitspieler deren eine vor sich hat, hat eine Ehre im Spiel. Wenn er fünf Matadors in der Reihe vom höchsten herunter hat, so ehrt ihn nur das

blinde

blinde Glück. Wenn aber der l'Hombre, nur mit wenig Matadors, und andern Blättern gleichwohl die ersten 5 Lesen zehlet, so ehrt ihn das Spiel und seine Geschicklichkeit. Z. E. Cajus hat Spadille, Manille, König, in Pique Trumpf, einen König en Coeur, einen König en Carreau, Er hat anzuspielen. Er fordert gleich mit Spadille, auf welche Trümpfe zufallen. Er fordert weiter mit Manille, die wieder Trümpfe aus den Händen der Mitspieler forciret, und unter diesen Trümpfen fällt die Basta bey. Er spielt den König an, dieser zwingt wieder aus des andern Spielers Hand einen Trumpf. Er spielt den König en Coeur, die andern beyde Spieler müßen diese Farbe bekennen. So macht er es mit dem König en Carreau; die andern haben dergleichen Blätter und bekennen wieder. Cajus hat also 5. Lesen aneinander gemacht, keiner der andern hat eine vor sich. Für dieses Spiel, welches er nicht nur gewonnen, sondern auch so geschickt tractiret, daß er die 5 Lesen nacheinander erhalten, fordert er nun eine Honneur, die nach der verschiedenen Gewohnheit von jedem Mitspieler ihme mit 4, oder 6, oder auch wohl 2 Marquen bezahlet wird.

Es kan sich hingegen fügen, daß Cajus, der auf Coeur spielet, die Basta, Ponto, Valet, den IV. und V. in Coeur, zu Seiten-Blättern aber Treffle Dame, Pique IV. und III. und Carreau I, habe. An ihm ist nicht das Anspielen: Sempronius, der das Spiel verstehet, weiß es nach sei-

nen Charten so zu machen, daß er dem Cajus wehe thut. Er spielt also Trefle-König aus. Cajus giebt die Dame hin. Es kommt Carreau-König, Cajus wirfft noch kaltsinnig den Carreau I. hin. Es kommt die Pique-Dame, und Titius, der andere Neben-Spieler könnte wohl den Pique-König hergeben, alleine er lachiret, und giebt eine niedrige Pique bey; Cajus wirfft seine Pique III. auch bey, weil er bekennen muß. Endlich kommt aus des Sempronii Hand die Spadille, alle Trümpfe der andern langen nicht über diese. Er wirfft die Manille en Coeur; Cajus kan wieder nicht überstechen. Der Sempronius macht also 5. Stiche oder Lesen eher, als der l'Hombre. Cajus wird sich gefallen lassen müssen, die Cinque-Premiers an Sempronius zu bezahlen. *)

Vom Weglegen der Charten.

Es ist eine grosse Geschicklichkeit darinnen, daß man sein Spiel, also in den gegebenen 9. Charten, so beurtheile, daß wenn man entweder selbst spielen,

*) Der Titius, der, da er des Sempronii Pique-Dame hätte mit dem Pique-König überstechen sollen, oder können, solches nicht gethan, bekommt an einigen Orthen von dem Cajo keine Cinque-premies für den Freundschaffts-Dienst, den er durch das Lachiren dem Sempron. erwiesen. Denn es wäre gleich möglich gewesen, daß, wenn Titius mit dem Pique-König abgestochen hätte, das Spiel hätte Remise gemacht werden können.

len, und um Erlaubniß fragen will, oder, wenu ein anderer der Mitspieler um Erlaubniß fragt und solche erhalten; man wohl wisse, welche, und wie viel unter den in der Hand seyenden Charten wegzuwerffen seyen, um andere Charten von der Stamm-Charte zu nehmen, durch die man das Spiel so einrichte, daß man entweder im ersten Fall desto leichter gewinne, oder im andern dem l'Hombre desto mehr Widerstand thun möge. Ich verspreche Deutlichkeit, wenn ich nur meines Lesers aufmerksame Gedult hoffen darf.

1.) Weil nur der, so l' Hombre ist, es mag in einem ordentlichen Spiel, oder sans prendre seyn, den Trumpf macht: so können in diesem Spiel die Charten, deren jeder Spieler 9. hat, sodann erst weggelegt, und aus der Stamm-Charte mit andern verbessert, und zu dem vorhabenden Spiel des l' Hombre eingerichtet werden.

2.) Weun in dem Spiel à Trois jeder 9. Charten hat, so bleiben noch 13. übrig, und diese heissen zusammen: die Stamm-Charte, (le Talon.) Wenn man von diesen 13. über die Helffte 6. oder gar 7. nimmt, oder was über 4. ist; so greifft man etwas tief in die Stamm-Charte ein, so, daß nur wenige Briefe noch übrig da sind. Dieses wird aller au fond genennet. Oder, wenn Cajus, da nach ihm Sempronius von dieser Stamm-Charte einige Blätter nöthig hat, gleichwohl aus dem Talon so viel nimmt, daß dem Sempron. kaum 5. überbleiben: so sagt man:

Cajus

Cajus va au fond; er greift allzustarck hinein.

3.) Wenn der eine um Erlaubniß fragt, und l'Hombre wird, so siehet er sich in seinen in der Hand bleibenden Charten um, was ihme davon zu der Trumpf-Farbe, auf die er spielt, noch nöthig ist. Er nimmt aus seinen 9. Charten die, so ihm am schlechtesten oder unvortheilhafftesten zu seyn scheinen, legt sie weg, und versucht, ob er nicht statt der weggeworfenen eben soviel bessere, oder wenigstens seinem Spiel nicht zu schädliche Blätter aus der Stamm Charte bekommen mögte. Wenn er sie gewonnen, so gilt es ihme nicht mehr, wenn sie gleich noch schlechter, als die weggeworfenen wären, daß er wieder andere nehmete.

4.) Derjenige, der dem l'Hombre zur rechter Hand sitzet, hat nach ihm gleiches Recht von der Stamm-Charte neue Blätter zu nehmen, und aus seinen erhaltenen 9. Blättern die wegzulegen, die er für untüchtig hält, daß sie gegen den l'Hombre etwas ausrichten mögten. Hierbey ist eine Haupt-Regel: Der, so nach dem *l'Hombre* die Charten weglegt, soll von der Stamm-Charte nur so viel Blätter frisch nehmen, daß seinem nachsitzenden Mitspieler fünf, wenigstens vier Blätter zum Nehmen überbleiben. Denn sonst würde er nur, da er so stark au fond gehet, und dadurch die Trümpfe allzusehr vertheilt, dem l'Hombre ein gutes, sich und seinem Ami aber ein böses Spiel verursachen.

5.) Ein

5.) Ein aufmerksamer Spieler (l'Hombre) giebt wohl darauf acht, wie die Mitspieler ihre Charten weglegen, und welcher au fond gehet. Er sucht sein Spiel hierauf einzurichten, wie er imme: dem, der wenige Charten von dem Stamm hat nehmen können, 2. Lesen zuschanzen möge, wenn er etwann siehet, daß es mit seinem Spiel etwas schlimm stehet. Er legt sich also auf 4. Lesen, die ihm gewinnen lassen, wenn von den Mitspielern der eine 2. der andere 3. Lesen bekommt, indem er doch hernach die mehresten Lesen hat.

6.) Sollten im Talon oder der Stamm-Charte noch 1. oder 2. Blat übrig bleiben; so darf der, so am letzten weggeleget, wenn er will, diesen Rest ansehen, und dem l'Hombre und andern Mitspieler stehet alsdann dieses eben auch frey. Wo aber der letzte, der weggeleget, diesen Rest nicht ansiehet, so werden die andern solchen eben so wenig durchsehen dörfen.

7.) Wenn der, so Charten z. E. wegleget, von dem Talon 5. oder 6. mithin 1. oder 2. zuviel nimmt, doch solche noch nicht angesehen: so ist er nicht schuldig, deswegen Labete zu setzen, darf auch die zuviel genommene auf den Talon wieder auflegen. Hätte er diese zuviel genommene schon unter seine andern Charten gebracht: so werden ihm auf geradewohl, soviel von seinen sämmtlichen Charten herausgezogen, als er zu viel genommen, die man auf den Talon legt, damit der, so ihm zur Rechten sitzt, und noch nicht

weg-

weggeleget, solche nehmen könne. Hätte aber der zur Rechten sitzende schon den Talon in Händen gehabt, und davon abgenommen: so kan es nicht mehr gelten, und wird von deme, der zuviel weggenommen, labete gesetzet.

Auf gleiche Art verfährt man, wenn man aus dem Talon weniger Charten genommen, als man weggelegt.

8.) Der l'Hombre hat Erlaubniß, wenn er spielen will, so viel Charten, als er zur Ergänzung seines Spiels brauchet, von dem Talon abzunehmen. Er wird jedoch dabey sich fürsehen, nicht mehr zu nehmen, als er unumgänglich nöthig hat, indem er sein Spiel nur verderben würde.

Von der Art, die Charte zu spielen.

Durch die von jedem Spieler weggelegte, und dagegen aus dem Talon genommene Charten, ist das Spiel, welches der l'Hombre zur Trumpf-Farbe gemacht, ergänzt. Der l'Hombre hat sich nun gegen die 2. andern wol zu halten. Die 2. andern vertheidigen gegen ihn den Zusatz (la poule.) Derjenige, bey dem das andere Spiel Charten lieget, die ihm zugemischet worden, und der dem, so gemischet, zur rechten Hand sitzet, spielt allemahl als der erste an, er mag nun l'Hombre seyn, oder nicht; wobey folgende Regeln in acht zu nehmen.

1.) Wer die Lese, oder Levée gewinnt, derselbe wirfft zur nächsten Levée wieder aus, so, wie es bey andern Spielen gewöhnlich.

2.) Jede

2.) Jede angespielte Farbe erfordert, daß die andern Spieler, so sie deren haben, solche durch Zuwurf eines solch ähnlichen Blats bekennen. Hat man kein ähnliches Blat: so ist Niemand gehalten, Trumpf darauf zu setzen, wo es nicht etwann rathsam wäre.

3.) Wird ein Trumpf gespielet, oder eine andere Farbe, so ist es bey gewissen Fällen nicht nöthig, was höhers darauf zu setzen.

Gano heisset bey den Spaniern soviel, als: lasse dies Blat, ohne es mit einem Höhern wegzunehmen, frey gehen, so, daß du ein Niedrigers in dieser Farbe werfest. Z. E. Cajus der l'Hombre ist, wirfft ein Blat Coeur-Valet, welches Sempronius mit der Dame-Coeur, als einem Höhern wegnimmt, oder coupiret, der Titius, als Ami von Sempronius, hat 2. Coeur-Blat, den König, und die IV. in der Hand. Wenn nun Sempronius indem er die Dame-Coeur auf des Cajus Valet en Coeur setzet, ruffet: Gano! so soll hierauf der Titius nicht seinen König-Coeur, sondern ein niedrigers Blat in Coeur, welches hier die IV. ist, beywerfen. Wo nun einer der Spieler, wenn sie gegen den l'Hombre spielen, dem andern zuruffet: Gano! so pflegt dieser sowohl nach den Regeln des Spiels, als auch der Anständigkeit, wenn er kan, d. i. wenn er bey seinem höhern ein niedriges Blat von derselben Farbe hat, die angespielt worden, zu laviren, oder seinem Mitspieler als eine Levée heimgehen zu lassen.

4.) Der

4.) Der l'Hombre hat die Freyheit, daß er, wegen der Kunst in diesem Spiel, wenn seine Mitspieler einige Lesen gemacht, dieselben nachsehen darf, wie viel Trumpf gespielet worden, und wie viel deren noch in der Hand zurück seyn mögten. So weit wird diese Freyheit an einigen Orthen ausgedehnet, daß, wenn auch noch nicht wäre ein Trumpf gespielet worden, der l'Hombre, um desto besser die ganze Situtation des Spiels zu sehen, die Lesen der Spieler und seine vor sich liegende nachsehen darf.

Was Labete und Renonce seyen?

Wenn der l'Hombre nicht die meisten Levéen machen kan, deren 5. sind, oder auch 4., wenn bey dem einen Mitspieler zwey, und bey dem andern 3. Levéen, sind: so hat er verlohren, und muß, wenn z. E. zwölf Marquen im Satz stehen, eben wieder 12. Marquen von seiner Priese hinein setzen. Dieser zur Straffe bestimmte Satz bleibt, wie die Spieler sich deswegen verabredet, einerley. Wenn z. E. im Satz 48. Marquen liegen, so sind es eigentlich 4. Betes, man kan nicht, wenn man ein Spiel gewonnen, zum Gewinn mehr heraus nehmen, als ein Bete, und darf auch zur Straffe, wenn man das Spiel verlohren, nicht mehr als ein Bete, d. i. 12. Marquen, einsetzen. Ein anders ist bey der Vole, wovon unten ein mehrers.

Es giebt noch besondere Betes, von welchen oben gemeldet worden, wenn man z. E. zu viel

oder

oder zu wenig Carten aus dem Talon weggenommen, als man weggeleget, wenn die Farbe verlaugnet wird.

Dieses Farbe-Verlaugnen geschiehet entweder mit Fleiß, oder aus Uebereilung. Jenes ist allezeit unerlaubt. Bey diesem darf der eine andere unrechte Carte auswerfende, solche zurücke nehmen, und mit der rechten Farbe bedienen. Merket man, daß eine Farbe verlaunget worden, und es thut dem Spiel Schaden, so nimmt ein jeder seine Carten zurück, und wird von neuem gespielet, von der lese an, wo die Verläugnung beschehen. Ist aber das Spiel zu Ende, so muß Labete gesetzet werden, und nimmt Niemand seine Carten wieder.

Alle Labeten, die in einem Spiel gemacht werden, werden erst in den drauf folgenden gewonnen. Z. E. Cajus ist l'Hombre. Er hat aber 10. Carten, statt 9. Er hat es nicht angezeiget: so setzt er Bete. Sempronius verlaugnet die Farbe, so setzt er Bete. Titius hat nur 8. Carten, zeigt es nicht an, und spielet fort: so setzt er Bete. Hier sind bey einem Spiel 3. Betes. Alle diese 3. Betes gehören erst auf das folgende Spiel, es sey denn, daß man unter sich eins geworden, eine nach der andern herauszuspielen.

Wenn der l'Hombre zweymal nacheinander labete wird, so kan er beyde zusammen gehen lassen.

Es geschiehet öffters, daß, wenn man in einem Spiel viele kleine Trümpfe hat, die wegen der in der Hand der Mitspieler sich befindlichen höhern Trümpfe verlohren gehen, man beym Weglegen der Carten, eine Neben-Farbe wegzubringen sucht, damit, wenn selbige im Spielen von einem oder dem andern angespielt wird, solche mit einem solch kleinen Trumpf könne coupirt, und somit eine Lese gemachet werden. Eben so kan, wenn man auch aus dem Talon Blätter von allerhand Farben bekommen hätte, die bey der Forderung des andern alle bekannt, und nicht verlaugnet werden müssen, mitten im Spielen ein geschickter Spieler sehen, wie er wenigstens sich von einer solchen Neben-Farbe noch loß machen mögte. Der Fall z. E. wäre dieser:

Cajus spielt in Trefle; Sein Spiel ist folgendes: 1) Spadille. 2) Manille. 3) Dame. 4) Valet. 5) VI. (alle Trefles,) 6) Carreau-König. 7) Cœur-Valet. 8) Cœur-Zwey. 9) Pique-Dame. Sempronius spielt mit Titio gegen Ihn, und hat in seiner Carte: 1) Trefle-König. 2) Trefle VII. 3) Trefle IV. 4) Trefle III. 5) König-Cœur. 6) Cœur-Dame. 7) Carreau-Dame. 8) Carreau-Valet. 9) Carreau V. Titius hat 1) Trefle-Basta. 2) Trefle III. 3) Trefle V. 4) Pique-König. 5) Carreau III. 6) Cœur II. 7) Pique IV. 8) Pique III. 9) Pique II. Gesetzt, an Titius ist die Reihe, anzuspielen. Er spielt Carreau III. Sempronius wirfft seinen Carreau-

Valet. Cajus kommt mit dem Carreau-König, ſticht, und macht ſomit eine Leſe. Cajus wirfft Trumpf, die Trefle VI. an. Titius wirfft Trefle V. zu, Sempronius ſetzt die Trefle VII. darauf: ſo hat Sempronius eine Leſe. Sempronius wirfft Carreau-Dame, der Titius wirfft, weil er vermuthet, es mögte der Cajus keine Carreau haben, und mit einem Trumpf-Blat ſolche überſtechen, einen Trumpf, und zwar die Baſta. Cajus, der keine Carreau hat, könnte leicht auf die Baſta ſeine Manille ſetzen, und einen Stich machen; er hält es aber noch nicht für räthlich, er entſchlüſt ſich, weil ſeine Pique-Dame alleine da iſt, und doch verlohren gehen wird, dieſelbe auf des Sempronii Carreau-Dame hinaus zu ſpielen, und läſt dem Titio mit Fleiß dieſe Leſe. Titius ſpielt hierauf Pique III. Cajus hat zum Glück die Pique-Dame, mit welcher er ſtechen ſollte, ſchon weggebracht, er kan ſeinen allerkleinſten Trumpf nehmen, er ſetzt Trefle VI. darauf, und Sempronius muß ſeinen Pique-König ohne allen Nutzen hergeben, Cajus aber hat eine Leſe wieder mehr. Indem nun Cajus die Pique-Dame, ehe ſie gefordert worden, alſo weggebracht, daß er ſie auf ein Blat, welches er hätte abſtechen können, beygeworffen, und indem er geſuchet, daß ſeine Carte, nicht in allen 4. Gattungen der Farben Briefe habe, ſondern wenigſtens um eine Neben-Farbe ſich verringern, ſo hat er eine Renonce gemacht. Es iſt dieſes für erfahrne

fahrne Spieler ein sehr beliebtes Mittel, welches dem Spiel eine starke Veränderung giebt, und sehr viel beyträgt, den l'Hombre theils à la bete zu bringen, theils auf der Seite dieses die Mitspieler zur Theilung der Lesen unter sich zu bringen, daß einer zwey, der andere 3. Lesen mache, und der l'Hombre mit 4. das Spiel gewinne.

Man macht im l'Hombre und setzt Bete also: 1.) So von den 3. Spielern jeder 3. Levées hat: so macht der l'Hombre einen Bete. Dieses wird Remise par trois genennet.

2.) Wenn der l'Hombre 4. Levées hat, einer von den Mitspielern hat deren auch vier, der dritte aber nur 1. so eine simple Remise vorhanden; d. i. das Spiel ist nicht ausgegangen, daß entschieden worden wäre, wem der Gewinn aus dem Satz zukäme, vielmehr hat der l'Hombre verlohren, obschon keiner der Mitspieler gewonnen.

Wenn der l'Hombre 4. Levées macht, einer der Mitspieler aber hat deren 5., und wenn einer der Mitspieler 4. Levées hat, der l' Hombre 3., der andere Mitspieler 2., so hat den l'Hombre den Bete zu setzen, und der, so die mehr ersten Levées unter ihnen dreyen hat, gewinnet. Dieses Gewinnen nennet man: die Codille gewinnen.

Von der Codille.

Der Mit-Spieler, der Codille zu gewinnen sucht, muß nicht seinen Ami etwann durch einen höni-

hönischen Zuruff des Gano, oder andere verbottene Art, verleiten, daß dieser ihme ein- und andere lesen nach Hause ziehen lasse. Er beleidigt durch ein dergleichen listiges Gano den Ami und l'Hombre. Es giebt Leuthe, die offt aus einem sich angewöhnten Fehler immer auf Codille spielen, und auf dieses ihren meisten Witz in diesem Spiel, nicht aus Geitz, sondern um der Ehre willen, verwenden. Der mitspielende Ami, der solches nicht bemerket, begehet einen Fehler, wenn er dadurch aus der Acht lässet, das Spiel remise zu machen. Wo er aber siehet, daß der l'Hombre gewinnen würde, so muß er seines Ami Zuruf mit Gano la Dame, le Valet, lieber befolgen, und ihme die Codille zu machen, erleichtern.

Der l'Hombre darf niemal ruffen, Gano, damit er die Codille verhindern möge. Wo er es thut, so setzt er Bete. Wenn eben derselbe siehet, daß er fast bessere Carten weggeleget, als gute von dem Talon genommen, so darf er bey gewissen Gesellschafften, wo es Mode ist, sich zum Labete anbiethen, um dadurch die Codille zu verhindern. Alleine, man findet mehrentheils hiervon das Gegentheil in den durch Gewohnheit und an den vornehmsten Höfen im Gebrauch eingeführten Regeln. Bisweilen läst man dieses Anbiethen gelten, wenn im Pott kein Bete steht, ausserdeme ist der l'Hombre gehalten, sein Spiel zu machen. Wenn auch dieses Anbiethen erlaubt wäre, so kommt es doch noch auf

einen der Mitspieler an, welcher es annehmen wollte. Denn, wenn dieser sich getrauete auf die Codille zu spielen: so kan er nicht daran gehindert werden. Sobald als dieser Mitspieler sagt, daß er auf Codille gehe; wird er als l'Hombre angesehen, und der eigentliche l'Hombre wird Ami von dem andern Mitspieler. Verliehrt jener jedoch die Codille, so macht er eben so, wie der die Remise anbietende Spieler, Bete. Diese Art aber ist noch nicht überall die beliebte.

Von der Vole oder Todos.

Wer als l'Hombre, eine Levée nach der andern ununterbrochen, und also die 9. Levées macht; der hat ein solches Spiel, welches über die sonst im l'Hombre gewöhnliche beede Arten zu gewinnen, sich erhebet, d. i. er hat die Vole gewonnen, oder er hat Todos, das ganze Spiel.

Ein solcher zieht alle Betes, die vorhanden sind, oder wenn nicht Betes, oder nur ein Bete im Pott wäre, so gewinnt er doppelt soviel. Zur Honneur bekommt er 4. mahl so viel von einem jeden Mitspieler, als sie ihm für ein Sans prendre bezahlen müsten.

Sie ist nicht so leicht zu machen, es wäre dann, daß der l'Hombre alle Lesen in der Hand fast gewiß vor sich sehete.

So, wie man in der Welt gerne einem andern, der zu grossem Vortheil oder Ehre gelangen will,

es

es sauer machet: so muß der, so auf ein Todos spielt, ein gleiches besorgen.

Wenn er nur Mine dazu macht, und über die 5te Levée, als womit er beschlüssen, und mit Cinque Premiers als einer Honneur sich begnügen könnte, das 6te mahl anwirfft, um eine Levée zu machen, so wird er schon angesehen, als wenn er mit Verwegenheit nach Glück und Ehre in diesem Spiel rennete. Seine Mitspieler lauren auf ihn, und sinnen nach, was sie für ein Blat zurückhalten mögen, das doch am Ende des l'Hombre niedrigers Blat einer Farbe coupiren und abnehmen könne. Geräth der l'Hombre in die Falle: so muß er das hämische Lächeln seiner Freunde mit eben so vieler Höflichkeit aufnehmen, als er mit aller Gelassenheit an jeden derselben so viel auszahlen muß, als er von jedem, wenn es ihm gelungen hätte, abfordern könnte. Er selbst hat keinen andern Vortheil bey aller aller seiner Bemühung, als daß er ein Bete, so eines vorhanden, oder den Satz, wo das erste nicht da ist, beziehet, und die Cinque Premiers fordern kan. Da und dorten pflegen die beeden Mitspieler, die der l'Hombre durch seine Drohungen des Todos in so grosse Sorgen gesetzt, zur Ergötzlichkeit für sich, die vorhandenen Betes unter sich zu theilen, und nur an den l'Hombre die Cinque Premiers, und, wenn er deren gehabt, auch die Matadors zu bezahlen.

Von verschiedenen Fällen, wie die Carten, die in ihrer Anzahl Neune sind, an die Hand geben und anweisen, ob ein Spiel einzugehen, und ein Trumpf zu nennen seye?

Anfänger des l'Hombre-Spiels finden bey ihrem Fleiß, die Regeln sich bekannt zu machen, wenn sie in die Praxin kommen, nichts schwerers, als wie sie erkennen mögten, ob sie bey diesen oder jenen Carten spielen oder passen dörften. Man hat hierbey denen witzigen Geistern, die in Ergötzlichkeiten eben so gut dem Nächsten dienen, als sie sonsten dessen Nutzen in ernsthafften Geschäfften befördern, diese General-Regel zu danken:

Jeder, der spielen will, versichere sich wenigstens, daß seine Carten ihme, wenn er Trumpf nennet, drey Lesen gewiß einbringen, und daß er so viel Trümpfe in der Hand habe, als hierzu nöthig sind. Es kan seyn, daß, wenn er von seinen neun Carten, 3. 4. 5. oder 6. wegleget, und eben so viel dagegen aus dem Talon nimmt, er noch Trümpfe, oder Könige von anderer Gattung bekomme, und also sein Spiel verbessere. Allein, es ist noch ungewiß, und wenn es sicher geht, so hat er aus den wegzunehmenden etwann 2. Lesen zu hoffen. Wenigere aber nutzen ihm nichts, denn wer gewinnen will, muß sich ordentlich auf fünf Levées gefast machen. Doch, weil man auch öffters mit vier Lesen das Spiel gewinnet, wenn der eine Mitspieler drey, der andere 2. Lesen hat:

so

so kan ein glücklicher Hazard bisweilen einen l'Hombre verleiten, daß er ein Spiel angehet.

Diese General-Regel ist ziemlich weitläuffig, und gleichwohl ist sie noch zu kurz. Man muß noch hinzusetzen: Wer ein Spiel vermuthlich angehen will, muß bey den mehrsten Carten einer Gattung, z. E. Pique, oder Cœur, einen oder 2. der höhern Matadors haben. Wir wollen den Anfängern zu Gefallen, es machen, wie die Calender-Steller. Sie zeigen öfters an; wenn gut Aderlassen seye, und wie die Täge dazu beschaffen seyn müssen. Mithin wollen wir hier zeigen, welche Blätter in der Schwarzen, welche in der Rothen Farbe zu einem Spiel taugen. Die andern befindliche Neben-Blätter sind willkommen, wenn sie Könige sind, oder wenn zwey von einer Neben-Gattung nur ein Bild haben, da eines davon im Werth höher, als das andere ist, z. E. die Dame und der Valet von einer Gattung; die Dame und der II. der III. ꝛc. ꝛc. dergleichen Dames nennt man, weilen sie ein niedriges Blat noch bey sich haben, das, wenn in der nemlichen Farbe der König angespielet wird, hingegeben, und die Dame hernach das höchste Blat in derselben Gattung bleibet, Dame gardée, die durch ein niedriges Blat vor der Gefahr, wenn der König kommt, zufallen, beschützte und wohlverwahrte Dame.

In Schwarzer Farbe sind zu einem Spiel dienliche Carten.

1.) Manille, Basta, König, und noch ein Trumpf.

2.) Spadille, Basta, König, und eine andere dabey.

3.) Spadille, Manille, König, und eine Neben-Carte.

4.) Spadille, Manille, und noch 2. Trümpfe.

5.) Spadille, Basta, Dame, Sieben.

6.) Manille, Basta, Dame, und 2. andere.

7.) Spadille, König, Dame, Valet, Sieben.

8) Manille, König, Dame, Valet, Sieben.

9.) Basta, König, Dame, Valet, Sieben.

10.) Manille, Basta, Sieben, Sechs, Fünfe, Viere.

11.) König, Dame, Valet, Sieben, Sechse, Fünfe.

12.) Spadille, König, Fünfe, Vier, Drey.

Wenn bey diesen obanstehenden Carten, die alle von einerley Farbe und Gattung seyn müssen, unter den Neben-Carten Könige sind, so sind sie so gut, als Trümpfe.

In der rothen Farbe lassen sich folgende Briefe wol zu einem Spiel an.

1.) Spadille, Manille, Ponto und noch eine derselben Farbe.

2.) Ma-

2.) Manille, Basta, Ponto, und noch eine.
3.) Spadille, Basta, Ponto, und noch eine.
4.) Spadille, Manille, König, Dame.
5.) Spadille, Manille, Valet, Drey, und ein König.
6.) Spadille, Basta, König, Dame und Valet.
7.) Basta, Ponto, König, Dame und Valet.
8.) Manille, Ponto, König, Dame und Valet.
9.) Manille, Basta, König, Dame, und eine andere.
10.) Manille, Basta, Valet, Zwey, Drey und Vier.
11.) Spadille, Basta, König, eine andere und noch ein König.

Weil in der rothen Farbe mehr Trümpfe, als in der schwarzen zu finden; so siehet jeder, daß man in der schwarzen schönere Carten haben müsse, als in der rothen. Noch ist eine Anmerkung für die Anfänger, die sie gütig aufnehmen werden. Cajus giebt die Carte. Sempronius, der ihm zur Rechten sitzt, und den Anwurf hat, passet, Titius, der dem Sempron. zur Rechten, und Cajus zur linken sitzt, hätte ein sich wohl anlassendes Spiel, und wird also l'Hombre. Der Titius als l'Hombre, sitzt also bey diesem Spiel in der Mitte und gefährlich; denn, wenn Sempron. anwirft, und Titius wollte das Blat mit einem Trumpf coupiren; so kan es geschehen,

hen, daß Cajus einen höhern Trumpf darauf se-
ßet, und ihm die Levée wegnimmt; er wird auch
noch andere verdrüßliche retours in diesem Spiel
haben. Dieses in der Mitte-Sitzen, nennet
man etre en cheville, gleichsam, als wenn Titius
bey dieser Situation eingeklammert oder auf ei-
nem spitzigen Nagel säße. Wer in einer solchen
Situation l'Hombre wird, muß wohl vorher seine
Carten übersehen, ob er mit 4 Levées wenigstens
hinauslange, mithin muß er stärkere Trümpfe ha-
ben, als sonsten, wo er in der Mitte nicht ist, in-
dem er ausserdeme mehrentheils von Cajo abgesto-
chen werden würde.

Bey einem ordentlichen Spiel, wo der l'Hom-
bre Carten weglegen kan, ist es leicht möglich,
daß man für die weggelegte von dem Talon bes-
sere oder zu seinem Spiel schicklichere Carten be-
kommt. Hingegen, wo man Solo, oder sans pren-
dre spielt, da man bloß mit den anfangs erhalte-
nen Briefen, wie sie einmal sind, sich begnügen
muß, hat der l'Hombre wohl seine 9 Briefe zu
prüfen, und wird etwas mehr, als bey dem sim-
plen Spiel erfordert, wenn man ein Spiel an-
gehen kan. Folgende Fälle mit Carten können
eine Anleitung geben, wie bey Solo und Sans pren-
dre die Carten aussehen sollen, wenn man zu spie-
len wagen wollte.

In

In der Schwarzen Farbe, um
Sans prendre zu spielen.

1.) Spadille, Manille, Basta, König, und eine Trumpf-Carte, nebst noch einer Renonce. *

2.) Spadille, Manille, Dame, Valet, 2. Könige mit einer Renonce.

3.) Spadille, Manille, Basta, Trumpf König, ein kleiner Trumpf, und zwey andere Könige.

4.) Spad. Manille, Basta, drey andere Trümpfe, mit der Renonce.

5.) Manille, Basta, Dame, Valet, 2 andere Trümpfe, und ein König von einer Neben-Farbe.

6.) Manille, Basta, König, 3 andere Trümpfe und Renonce.

7.) Basta, König, Dame, Valet, Sieben, Sechs, ein König.

8.) König, Dame, Valet, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, ein König.

9.) Spa-

---

* Oben schon pag. 275. ist gemeldet worden, wie man sich renonciren könne. Hier nehmen wir es wieder in eben dem Verstand, und ist eine Renonce, wo der Spieler von einer gewissen Farbe gar kein Blat hat, als wodurch er, wenn diese ihm mangelnde Farbe angespielet wird, statt solche bedienen zu müssen, dieselbe mit einem seiner kleinsten Trümpfe abstechen kan. Es geschiehet wohl öfters, daß der l'Hombre und ein Mitspieler in eben der Farbe, die der Dritte angespielet, eine Renonce hat, und, wenn der l'Hombre à cheville sitzt, so wird ihm sein Spiel desto säurer gemacht.

9.) Spadille, König, Dame, Sieben, Sechs, Vier, ein König.

10.) Manille, König, Dame, Valet, Sieben, Vier, ein König und Renonce.

In der rothen Farbe.

1.) Spadille, Manille, Basta, drey andere, ein König.

2.) Spadille, Manille, Basta, König, eine andere, und ein König.

3.) Spadille, Manille, Ponte, Sechs, Drey, König, 1. Dame gardée. *

4.) Manille, Basta, Dame, Valet, 2 Trumpf-Charten, 1 König, eine Dame gardée.

5.) Basta, Ponto, König, drey andere, ein König, Dame gardée.

6.) Ponto, König, Dame, Valet, Zwey, Drey, Sechs, ein König.

7.) Manille, Basta, Ponto, drey Trümpfe, ein König, eine Renonce.

8) Spadille, Ponto, König, Dame, 2 andere, ein König, ein Valet muni, oder gardée. **

Geschickte Spieler wissen auch wol noch mit schlechtern Charten ein Solo zu spielen, zumahlen, wenn sie die ersten oder letzten sind.

Einige

---

* Dame gardée, die besetzte Dame ist, die noch eine andere Carte von eben derselben Farbe bey sich hat. Siehe oben pag. 281.

** Verhält sich eben so, wie Dame gardée.

Einige Proben von Spielen, wie selbige dirigiret, und damit verfahren werden solle.

Nachstehende Proben dienen eigentlich zu keinen Regeln, daß ein Anfänger, wenn er die bemelden Carten in der Hand hat, allezeit und überall darnach sich richten mögte; indem das Spiel in jedes Mitspielers Hand allemahl anderst eingerichtet seyn kan, als in diesen Exempeln enthalten. Wir haben daher auch nur ein Paar auserlesen, um hier eine Vorstellung zu geben, wie die bekanntesten Regeln im l'Hombre-Spiel zur Uebung gebracht werden.

Càjus als l'Hombre spielt ein Sans prendre in Pique, und hat den Anwurf (oder er ist, wie die Franzosen sagen: le Premier en carte.)

Sein Spiel ist also gestellt:

1) Manille. 2) Roi (der König) 3) Dame. 4) Valet. 5) die Sieben (lauter Trümpfe) 6) Roi en Trefle. 7) Roi de Carreau. 8) Cœur-Dame. 9) Cœur-Drey.

Sempronius, der dem Cajus zur Rechten sitzet, hat dieses Spiel;

1) Spad. 2) Sieben. 3) Sechs. 4) Vier (lauter Trümpfe) 5) Dame de Trefle. 6) Valet de Trefle. 7) Roi de Cœur. 8) Valet de Cœur. 9) die Sechse von Carreau.

Titius,

Titius, der Sempronio zur Rechten, und Cajo zur Linken sitzet, hat dieses Spiel:

1.) Basta und 2.) drey vom Trumpf. 3.) der Valet, 4.) die Vier, 5.) die Zwey und 6.) die Drey von Carreau. 7.) Das As. 8.) Die Fünf, und 9.) die Vier von Cœur.

1.) Cajus wirft den Trumpf-König an: (er spielt à tous du Roi) Sempronius setzt die Spadille drauf, Titius wirft die drey vom Trumpf zu.

2.) Sempronius hat die erste Levée, daher wirft er nun an, und spielt Trefle mit seinem Valet. Titius coupirt diesen Valet Trefle, mit der Basta, und Cajus bedient mit seinem Trefle-König.

3.) Titius hat durch seine Basta eine Levée, er wirft also an, und spielt Cœur. Cajus setzt seine Cœur-Dame darauf, und Sempronius nimmt beede mit seinem Cœur-König.

4.) Sempronius hat bereits 2. Levées. Er spielt den Valet de Cœur aus. Titius bedienet, Cajus muß auch mit Cœur-Drey bedienen. Sempron. hat also 3. Levées.

Cajus als l'Hombre soll 5. Stiche machen; und diese bekommt er nun jetzo bald.

5.) Sempronius wirft die Trumpf-Vier an, Titius hat keinen Trumpf mehr, sondern wirft eine faut-Farbe zu, Cajus coupirt durch den Trumpf-Sieben, und hat eine Levée.

6.) Ca-

6.) Cajus hat in der Hand die Manille, die Dame, den Valet alle Trümpfe, und den König von Carreau. Die Trümpfe können nicht mehr höher abgestochen werden, weil die Spadille, die Basta, und der Trumpf-König, als die höhern schon gespielet worden. Er wirft also den Valet-Trumpf aus: und die beeden andern müssen zugeben, der Sempron. die Trumpf-Sechse, der Titius eine Faut-Farbe. Mithin hat Cajus die II. Levée.

7) Durch die Dame, die er anwirft, bekommt er die III.

8.) Durch die Manille, erhält er die IV, und

9.) Der Carreau-König ist ohnehin, da keine Trümpfe vorhanden sind, ihm frey, mithin bringt er ihme die V. Levée und Cajus hat sein Solo gewonnen.

Er würde es verspielt haben, wenn er anfangs den Trefle-König angespielet hätte. Denn Titius, der keine Trefle hatte, würde denselben mit Trumpf-Drey coupiret haben. Titius würde gleich Cœur nachgebracht, Cajus solches mit *Cœur* **Drey** bedienet, und Sempron. mit dem Valet Cœur weggenommen haben. Sempron. hätte sodann seinen Cœur-König nachgebracht, Titius solchen bedienet, Cajus seine Cœur-Dame verlohren. Sempron. hätte die Trefle-Dame nachgespielet. Titius die Basta vorgesetzet. Wenn der Cajus die Basta lachiret und nicht abgestochen hätte, so würde er die Codille verlohren haben, und wann er die Basta mit der Manille coupirt hätte; so wäre das Spiel remise worden.

den. Denn Sempron. hätte zu seinen 2 Levées noch die Spadille, und 3 Trümpfe in der Hand gehabt, mit denen er solang würde tentiret haben, bis er noch 2 Levéen zuwegegebracht hat.

II. Sempronius ist der Letzte im Spielen, und spielt Sans prendre in Carreau.

Sein Spiel ist: Manille, Basta, Roi, Dame, Drey, Vier und Sechs in Trumpfen. Valet de Cœur, Valet de Trefle.

Titius hat den Anwurf: (est le premier en charte.)

Seines Spiels Beschaffenheit ist: Ponto-Trumpf, König, Valet, Sieben, Drey von Pique, die Drey, Vier, Fünf und Sechse von Trefle.

Cajus ist der andere im Spielen, (le second en charte.)

In seinem Spiel sind die Blätter: Spadille, Valet, die Zwey und Fünf im Trumpf, Trefle-König, Cœur-König, Dame, Sechs und Fünfe.

Sempronius verliehret dieses Solo, weil das Spiel also gespielet worden.

1.) Titius spielt Trefle an. Cajus nimmt solche mit dem Trefle-König, und Sempronius muß den Valet de Trefle zugeben.

2.) Cajus, der die erste Levée gemacht, spielt Roi de Cœur an, Sempronius setzt den Valet de Cœur drauf. Titius hat keine Cœur; er könnte also mit einem kleinen Trumpf abstechen, allein er lachirt und giebt eine seiner kleinen Trefles zu. Cajus hat also die II. Levée.

3.) Ca-

3.) Cajus wirft die Dame Cœur an, Sempron. coupirt solche, weil er keine Cœur hat mit dem Carreau-König, Titius setzt die Ponto drauf, und hat für sich dadurch auch eine Levée.

4.) Titius spielt eine von seinen kleinen Trefles an, Cajus nimmt sie mit dem Valet Carreau, Sempronius übersticht mit der Carreau-Dame. Sempron. hat nun eine Levée.

5.) Sempron. gehet à tout mit seiner Basta. Titius weil er keinen höhern noch sonst einen Trumpf hat, wirft eine Treffe zu, Cajus könte leicht die Basta mit der Spadille wegnehmen, er giebt aber mit Bedacht die Carreau-Fünfe zu, und hat in der Hand die Manille und die Trumf-Zwey, womit er den l'Hombre erwartet, der die Manille und die Carreau-Drey hat. Sempronius hat nun zwar mit seiner Basta eine Levée, allein er mag nun seine Manille spielen: so wird sie Cajus mit der Spadille abstechen, oder er mag Carreau-Drey anwerfen, so wird Titius seine Carreau-Zwey dagegen setzen; mithin sind diese 2 Trümpfe des Sempr. verlohren.

6.) Nun hat Sempron. nur 2 Levées, und ist l'Hombre, Titius hat 1, hat aber vermög n. 1 & 2 schon 2 Levéen, und laut n. 5 durch die Spadille und Carreau-Zwey, wieder 2, folglich 4 Levéen. Wenn auch Sempronius noch 2 Stiche mit seinen kleinen Trümpfen machte, so hätte er doch nur 4 Levéen. Man weiß aber, daß, wenn der l'Hombre en trois nur 4 Stiche hat, einer der Mitspie-

ler 1 und der ander 4 haben, das Spiel remise ist. Folglich hat Sempron. verlohren, setzt einen Bete, und zahlet jeden Mitspieler für das Solo die Honneurs.

Wenn er, (vid. n. 3.) die Cœur-Dame des Cajus mit einem kleinern Trumpf, als der Carreau-König war, coupiret hätte, so würde er es gegen den Cajus ausgehalten, und das Spiel gewonnen haben. Man kan zwar nicht sagen, daß Sempron. eine Faute (Fehler) in seinem Spielen gemacht habe; Denn er hat wohl nicht vermuthen können, daß der Titius die Ponto habe. Allein hieraus siehet man, daß ohnmöglich beständige Regeln gegeben werden können, sondern eine geschickte Direction des Spiels bey gewissen Situations der Carten das meiste austrage.

Es ist die Art zu spielen, wenn man nicht Solo spielt, sondern die Carten weglegt, und andere aus dem Talon nimmt, in etwas unterschieden, denn bey dem Solo haben die beyden andern Spieler Freyheit, soviel sie wollen, Carten wegzulegen, und andere zu nehmen; bey einem simplen Spiel aber nimmt der l'Hombre Carten, und die andern müssen sich in ihrem Weglegen (ecart) etwas spahrsamer halten. Wenn alle Spieler genommen haben, so sind die Regeln des Spiels, wie bey dem sans prendre fast einerley.

Einige andere Spiel-Arten en trois.

1. *Spadille forcée* wird mehrentheils aus Lust gespielet, denn es fallen allemahl fast Codilles vor, und labete. Wenn es ums Geld gespielet wird, so wird das l'Hombre dadurch sehr mißgebraucht, und bloß zu einem blinden Glücksspiel gemacht, indem dem l'Hombre alle seine Fürsicht nicht nutzet, wenn seine Spadille schlecht besetzet ist.

Es wird, wie das gewöhnliche l'Hombre gespielet. Jeder spricht, wenn ihn die Reihe trifft. Sagt ein jeder der 3: ich passe oder spiele nicht: so muß der, so die Spadille hat, vermög der Abrede, spielen, es mag auch sein Spiel noch so schlecht seyn, als es immer wolle; er suchet sodann nur die besten Blätter in seiner Carte zu sortiren, daß er einen Trumpf nennen möge, legt einige Blätter weg, und nimmt andere, und seine Mitspieler thun in ihren Reihen ein gleiches, wenn der l'Hombre forcé, den Trumpf genennet.

Hätte Niemand der Spieler die Spadille angegeben, und ist doch von allen gepasset: so wird sie im Talon nachgesuchet. Findet sie sich nicht darinnen; so ist der, so sie in der Hand hat und verschweiget, gehalten, labete zu setzen, und man kan nicht spielen, weil der Talon schon im Durchsuchen, gesehen worden. Wer mit seiner Spadille forcée das Spiel gewinnet, erhält zur Honneur 2 oder 4 Marquen von jedem Mitspieler. Es scheint ganz ausser der Mode zu kommen.

II. *Casque* und *Obscurité* gehören nur für verwegene, geitzige und begierige Spieler, die nicht sowohl Gesellschafft, als Gelegenheit suchen, ihre Neigung zu vergnügen. Sie sind da und dorten auſſer dem Gebrauch gekommen. Wo sie noch üblich: da pflegt der, so Casque spielt, von dem Talon die Oberste Carte aufzudecken. Wenn er bemerket, daß er von der Farbe des aufgeworfenen Blats wenige oder fast gar keines hat: so legt er von seinen in der Hand habenden Carten so viele weg, als er hoffet von dem Talon bessere zu bekommen. So bald er die neuen besehen, darf er nicht die vorigen weiters beschauen. Wenn er gewinnet, oder verliehret; so wird es, wie beym Sans prendre gehalten. Man pflegt nicht eher zu casquiren, als wenn man der lezte (le dernier en charte) ist. Weil ein solcher nicht anderst spielet, als wie ihme das aufgeworfne Blat an die Hand giebt, und gleichsam unter dessen Weisung aufgerade wol es waget, mithin es als einen Helm nimmt, mit dem er sich bedecke, wenn er in den Spiel-Streit gehe: so ist der Nahme von der Allegorie, eines Helms (Casque) genommen.

Obscurité. Eine Art ist eben so, wie wir erst nur beschrieben. Die andere ist, wenn der l'Hombre entweder Spadille oder Basta und allerley Farben hat, die kein rechtes Spiel formiren. Er wirft die Carten alle, bis auf das schwarze As hinweg, nimmt andere soviel aus dem Talon, mengt die neugenommene untereinander, läst sich von dem,

der

der ihm zur linken sitzt, ein Blat ausziehen, welches den Trumpf benennet. Die dritte Art ist; Wenn man die Spadille, oder die beyden schwarzen As nicht verpassen will, so kauft man, wie vorher gesagt, behält aber neben dem schwarzen As auch einen König dabey, verfährt endlich, wie bey der andern Art. Die Honneurs und Straffen sind, wie bey Casque. Die Ursache, warum diese Art zu spielen, Obscurité heisse, ist, weil der, so l'Hombre ist, es bloß auf ein blindes Glück, auf eine Ungewißheit, mithin, ohne zu wissen, warum er diese Carten eher, als andere habe, folglich gleichsam im Dunkeln spielet. Man hat noch eine Art im l'Hombre, welche *la Charte de Preferenee* heisset, wenn die Spieler, da sie sich zum Spiel niederlassen, eine gewisse Farbe, z. E. Trefle, erwehlen, daß sie vor den andern diesen Tag das Vorrecht haben soll. Wenn nun jemand um Erlaubniß fraget, und sein Nachfolger sagt dagegen: Preference! so muß der, so gefragt, entweder in Trefle spielen, oder geschehen lassen, daß sein Nachfolger in derselben spiele. Die Art pflegt Honneurs und Straffen da und dort zu haben, wie bey einem Solo. Der artige Franzose, hat es bey Gesellschafften, wo Frauenzimmer mitspielet, eingeführet. Dieses nennet allezeit die Carte, welche das Vorrecht haben soll, und wer galant ist, nennet sie sowol preference, als la favorite.

Mein Fleiß würde verdrüßlich fallen, wenn ich den Lesern noch länger von dem l'Hombre vortragen

sollte. Es ist wahr, daß es sich hier wohl schickte, von dem Quadrille- Cinquille- Spiel und dem Jeu à deux eine Ausführung zu machen. Sie gehören zum l'Hombre so wesentlich, als sie sonst in der Art merklich von dem à trois sich unterscheiden. Sie sind bey Gesellschafften heut zu Tag, so sehr eingeführt, als sie in der That etwas noch mehr reitzendes an sich haben, als sich bey dem à trois findet. Sie haben auch ihre besondern Regeln, und Vortheile, und es kan wohl eher ein geschickter Spieler in Quadrille und Cinquille in dem à trois, ein vollkommener Meister bald werden, als ein im à trois wohlgeübter bisweilen dem l'esprit du Jeu ein Genügen leisten kan.

Eben diese Gründe werden mich bey meinen Lesern entschuldigen, daß ich die Ausführung von diesen Arten in den *II.* Theil dieses Werks verspahre. Dorten werde ich Raum haben, den mir jetzt andere Spiele, so in gegenwärtigen Band vorkommen, benehmen. Hier würde vielleicht mancher Liebhaber verdrüßlich werden, wenn er in einem Buch, das von verschiedenen Spielen handelt, nur einige wenige ausgeführet sehete. Der Anfänger des l'Hombre würde sich billig beschweren können, wenn ihm bey der Hofnung, durch dies Spiel ein Vergnügen zu finden, noch mehr Regeln vorgelegt würden. Es wird aber seine Lehrbegierde, von der Quadrille die wahre Beschaffenheit zu wissen, eben so bald das mehrer von diesem Spiel erfahren, als er in dem à trois eine

Fertigkeit erhalten haben wird. Denn meine Begierde zu dienen, soll in Lieferung des II. Bandes ja nicht zaudern, da es mir ein Gesetze ist, dieses Werkgen vollständig zu machen.

Die den Spiel l'Hombre überhaupts, und allen seinen Arten gemässe Benennungen, in Französisch und Teutschen, jede kürzlich erkläret.

Air (le bon) sagt man, habe das Spiel à trois, wenn der l'Hombre mit nur 4. Matadors, ohne andern Trümpfe, San prendre gespielet, und gewonnen. Es ist eine Art eines Hazards, der selten gelinget.

Ami. Freund, Spielgehülfe, heist à trois, der mit dem andern wider den l'Hombre spielet, und den Satz vertheidiget. In Quadrille ist es der, so den zur Hülfe aufgeruffenen König hat, und mit dem l'Hombre gemeinsam spielet.

Appeller, aufruffen, ist in Quadrille, wenn der l'Hombre zu Ausführung seines Spiels einen König zu Hülfe begehret, welcher König sodann *le Roi appelle*, oder *Aide* ein Helfer, genennet wird.

A tout bedeutet, daß die angespielte Trumpf-Carte, die in der Hand der andern Spieler befindliche Trumpf-Carten auffordert. *Faire à tout*, Trumpf spielen.

Baste ist das As in Trefle. Es ist in allen Farben und Gattungen, der dritte höhere Trumpf, und folgt nach der Manille.

Battre les cartes, gleichsam, die Carten schlagen; besser die Carten mischen: *meler les cartes*.

Bete, ist eine Straffe im Spiel, wenn man eben so viel in dem Pott an Marquen setzen muß, als man sonsten, wenn man ein Spiel gewinnet, heraus nimmt. *Faire la bete*, diese Straffe einsetzen. La bete kommt auch zu schulden, wenn Fehler durch Farb-Verlaugnen, zu viel Carten aus dem Talon nehmen ꝛc. entstehen.

Brouiller le cartes, seine Carten, mit denen man spielen soll, mit den Carten von dem Stamm (Talon) vermischen. Wenn beederley Carten untereinander gebracht oder vermenget worden, nennet man sie *cartes brouillées*. Es ereignet sich dieser Fehler im jeu de l'hombre à trois.

Charivari ist ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Hombre in seinen Carten 4 Damen bekäme. In einigen Gesellschafften bekommt der l'Hombre, der solche hat, wenn er gewinnet, honneur, mit 1. oder 2. Marquen, wie er auch, so er verliehret, eben so viel Straffe an jeden Spieler bezahlen muß.

Cheville (etre en) wenn wan zwischen dem, der die Carte meliret, und dem, so die Vorhand im Auswerfen, oder Anspielen hat, mitten einsitzet. Siehe oben pag. 284.

Chicoré ist ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Hombre 3 oder 4 faux Matadors hat.

Codille ist, wenn in Quadrille, die beeden Spieler, die gegen den l'Hombre und seinen Aide spielen, mehr Lesen machen, als diese zwey zum Gewinnen machen sollten.

Im Spiel à trois heist es, wenn einer der beeden Mitspieler mehr Lesen hat, als der l'Hombre, und daher aus dem Pott entweder den Satz, oder wenn Betes stehen, eine Bete ziehet.

Contentement par fait, ist, wenn der, so Solo spielt und gewinnet, noch dazu 5 Matadors hat.

Consolation ist eine Spiel-Straffe, die der Verliehrende an die, so Codille, oder Remise gemacht, bezahlen soll.

Es ist ferner ein Hazard im l'Hombre à trois, da man für Sans prendre, und einen jeden Matadors, den der l'Hombre hat, ihme, wenn er gewinnet, bezahlet.

Couleur, die Farbe. Man nennet die rothe Farbe Carreau und Cœur; die schwarze aber, Pique und Trefle.

Der l'Hombre muß, wenn er ein Spiel eingehen will, die Farbe nennen, damit der Trumpf bekannt werde, indem er sagt: *Je joue en Pique. en Trefle. &c.*

Coup bedeutet das ganze Verfahren der Spieler bey einer Partie, bis zur letzten Lese, wo man sagen kan, das Spiel sey gewonnen, oder verlohren.

Le Coup est faux. Wenn ein Quadrille und l'Hombre à trois mehr oder weniger, als 3

Carten

Carten sind, oder wenn einer 2. Briefe von einerley Farbe und Gattung, z. E. in Cœur die Drey zweymal hat, und man wird solches noch gewahr, ehe der Coup geendiget ist.

Couper les cartes. Die Carte abheben, wenn der, so dem Ausgebenden zur Linken sitzet, von der Carte, einige, so viel er will, abhebet, so, daß hernach der unten gewesene Theil der Carten der Obere wird, von welchem die Carten ausgetheilet werden. Man bedient sich eben dieses Worts, wenn man eine Trumpf-Carte auf ein Blat, dessen Farbe man nicht hat, setzet.

Dernier etre, der Letzte seyn, sagt man von dem, der die Carten meliret, und, indem ein Spiel währet, dem, der eine Lese macht, zur Linken sitzet.

Devant, la Poule, ist, was die, so die Carte, ausgeben, allemal in dem Pott legen.

Devole, wenn der, so l'Hombre ist, keinen Stich, oder Lese macht.

Deux, wenn die, so wider den l'Hombre spielen, und la poule vertheidigen, jeder 2. Lesen macht.

Discorde, wenn der l'Hombre die 4. Könige von allen 4. Farben hat.

Donner heist, wenn nach melirten Carten, jedem Spieler die gebührende Zahl der Blätter gegeben wird.

La Donne ist die Austheilung solcher Blätter selbsten.

Double,

Double, *jouer double*, heiſt in Quadrille das Spiel und den Satz ſowohl, als Conſolation, Sans prendre, Matadors, und la Vole bezahlen.

Ecart iſt, wenn im Spiel à trois die Spieler aus ihren 9. Carten einige weglegen, und aus dem Talon eben ſo viel andere nehmen. Jeder Spieler, der dem andern zur rechten Hand ſitzet, leget die Carten in der Ordnung weg. *Ecarter* iſt, wenn man dieſen Ecart ſelbſt machet.

Eparpiller, nach dem Talon ſehen, was für Carten darinn ſind: ſolches iſt verbotten.

Eſpadille, iſt das As in Pique, und in allen vier Farben der höchſte Trumpf und erſte Matador. *)

Eſpadille forcé, iſt, wenn die Spieler herumgepaſſet, und man unter ſich ausmacht, daß der, ſo die Spadille hat, gleichwol ſpielen müſſe.

Faire les cartes, iſt eben ſo viel, als donner.

Fanatique iſt ein Hazard im Spiel à Trois, wenn ein Spieler die 4 Valets aus allen 4 Farben hat.

Fiche, iſt eine Spiel-Marque, deren man einen gewiſſen Preiß giebet.

Forcer l'Hombre bedeutet, wenn einer der Mitſpieler einen ſtarken Trumpf auf ein geſpieltes Blat ſetzet, daß der l'Hombre ſolchen mit ſurcoupi-

*) Man ſagt und ſchreibet: Spadille, ohnerachtet Eſpadille nach dem Spaniſchen geredet und geſchrieben werden ſollte.

coupiren, und sich also in den besten Trümpfen schwächen muß. Man braucht auch diese Redens-Art, wenn der l'Hombre um Erlaubniß gefragt, ein Neben-Spieler aber sans prendre dagegen geruffen, als wodurch der l'Hombre gleichsam gezwungen wird, wenn er nicht seine zu einem guten Spiel erforderliche Carten in die Schanze schlagen, und passen will, sans prendre zu spielen.

Gano siehe oben pag. 277. *Demander Gano*, begehren, daß der Mitspieler nicht die gespielte Carte nehme. Der l'Hombre darf niemals Gano sagen.

Guinguette, wenn der Spieler gewinnet, ohne, daß er ein schwarzes As in der Hand gehabt.

l'Hombre, heist der, so in dem Spiel à trois um Erlaubniß gesagt, oder Solo spielet: In Qnadrille. Der neben der Anfrage um Erlaubniß, auch einen Aide, oder Roi ruffet. Es ist auch dies der Nahme des Spiels selbsten.

Jetton ist eine Spiel-Marque, und wo man Fiches hat, ist es das zehende Theil einer Fiche.

Jeu bedeutet die Carten, die jeder Spieler hat, wie auch die Jettons, so jeder einsetzt. *Eajeu* der Einsatz. *Les Jeux faux* ist eben soviel als *coups faux*.

Jouer. Die Carten anwerffen. *Faire jouer*, der l'Hombre seyn.

Inpaser, *faire l'inpasse*, ist, wenn der, so en cheville ist, einen Valet von der Farbe anwirfft, in der er den König hat.

Levée ist, wenn jeder Spieler auf die angewor-

worfene Carte ein Blat zuleget, so, daß sie eine Lese, oder Stich machen.

Main (la) ist eben so viel, als Levée. *Avoir les mains*, heist, wenn man in der Quadrille 3 gewisse Stiche hat, die man ohne Aide machet.

Manille. Ist in jeder Farbe der 2te höheste Trumpf. Im Schwarzen sind Manilles, wenn Pique Trumpf ist, die Pique-Zwey: so im Trefle die Trefle-Zwey; Im Rothen, wenn Cœur Trumpf ist, die Cœur-Sieben, und wenn Carreau Trumpf ist, die Carreau-Sieben.

Matadors ist ein Spanisch Wort; der Todtschläger, oder der einem andern überwindet. Es sind ihrer eigentlich drey: Spadille, Manille, Baste. Es werden aber auch die Trümpfe, die gleich nach diesen 3 in der Reihe kommen Matadors genennet. *Faux Matadors* sind, bey denen die Spadille nicht zu finden.

Meler, siehe *battre les cartes.*

Mirliro, im Spiel à trois ein Hazard, die zwey schwarzen As, Spadille und Baste ohne Matadors, auch die 2 rothen As nebst der Baste.

Nommer ist, den Trumpf machen, indem man sagt: *je joue en pique, trefle, cœur, carreau.*

Ordre des cartes, heisset die Folge der Carten, wie sie in ihrer Ordnung nacheinander gehen.

Partie, Reprise, Coup, sind einerley.

Partie quarrée des dames du tems, ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Hombre 3 Könige und eine Dame hat.

Passe bedeutet, daß man nicht spielen will oder kan. *Passer*, nicht spielen können oder wollen.

Ponte, so heist das As in Carreau, und wird, wenn man in dieser Gattung spielt, der 4 Matadors, oder der nächste an der Baste. Diesen Namen führt auf gleichen Fall, das As in Cœur.

la Poule, siehe oben *Devant*. *Defendre la poule*, gegen demjenigen spielen, der l'Hombre ist.

Premier (être le) heist der, so dem, der die Carte meliret hat, zur Rechten sitzet, und bey der Partie den Anwurf zu erst hat.

Prendre heist im l'Hombre à trois, für die weggelegten Carten, aus dem Talon andere nehmen. *Il joue sáns prendre*, sagt man von dem, der ein Solo spielet.

Pretintailler, auch *Bertintailles*. Diesen Namen führen alle Hazards in l'Hombre à trois, die dem gewinnenden l'Hombre allezeit honneurs bringen, und von den Mitspielern bezahlet werden: so, wie er auch solche, wenn er verliehret, an sie, als einer Straffe wieder bezahlet. Es sind deren 14, und die mehrsten in diesem kleinen Register beschrieben.

Prise ist die Anzahl der Spiel-Marquen, die man allemahl nimmt, wenn man sich zum Spiel niederlässet.

Quadrille ist eine As des l'Hombre-Spiels zwischen vier Personen.

Cinquille, auch *Quintille*, wo ihrer 5. das Spiel haben.

Rebattre, *remeler*, *refaire*, ist und geschiehet, wenn der Coup falsch gewesen, oder man nicht recht gegeben.

Regle. Ist die Ordnung des Spiels, die man zu befolgen hat. *Etre en regle* heisset im Quadrille, wenn der l'Hombre den geruffenen König wegnimmt.

Remise ist in Quadrille, wenn der l'Hombre mit seinem Gehülffen diejenige, so la poule vertheidigen, nicht in Stichen und Lesen übertrifft. In dem à trois, wenn die, so gegen den l'Hombre spielen, einer 4. der andere 1. Lese hat, oder, wenn der l'Hombre und jeder der beeden Spieler 3. Lesen vor sich haben.

Renoncer bedeutet, der angespielten Farbe kein ähnliches Blat in derselben Farbe zu werffen. Wenn man dieses mit Fleiß thut, da man doch dergleichen Blat hätte, heisset es, Farbe verlaugnen.

Renonce. *Se faire des renonces*, ist, wenn man, indem man die angespielte Farbe nicht hat, mit einer Couleur gewinnet, davon man nur die Carte hat, die man spielet.

Rentrée, heissen die 9. Carten, die man im Talon bey dem Spiel à trois, nimmet.

Reprise ist eben das, was man partie nennet.

Retourner une carte, heist eine Carte umkehren, so, daß man sehen kan, was sie ist.

Roi appelle, im Quadrille der König, den der, so nicht Solo spielt, als seinen Aide oder Gehülfen, anruffet.

Roi rendu heisset, wenn in Quadrille der, so den König hat, solchen dem l'Hombre überlässet, der sodann vermittelst dieses Königs das ganze Spiel alleine machen muß.

Sans prendre spielen, ohne in Quadrille einen König als Aide anzuruffen, und ohne im l'Hombre à trois die Carten wegzulegen.

Sans prendre forcé ist, wenn man um Erlaubniß zu spielen angefragt, und einer der Mitspieler sich erbiethet, Sans prendre zu spielen, mithin der l'Hombre gezwungen ist, entweder zu passen, oder ein Sans prendre selbst zu spielen.

Surcouper, heisset mit einem höhern Trumpf eine schon coupirte Carte überstechen.

Talon, ist ein bey dem l'Hombre à trois gebräuchliches Wort, und bedeutet die Anzahl der 13. Carten, die noch übrig geblieben, da unter die 3. Spieler jedem 9. Carten gegeben worden. Von diesem Talon nehmen die Spieler soviel Carten, als sie nach den Spiel-Regeln weggeleget haben. Im l'Hombre à Deux sind der Talon, 14. Carten.

Tenace. *Serendre tenace* ist, wenn einer der Spieler 2. gewisse eingehende Trumpfe hat, und mit denselben abwartet, was der andere Spieler, der auch 2. Trümpfe hat, für welchen anwirfft, um solchen zu überstechen. Siehe oben pag. 250---253.

Tours sind die Reihen, wie sie zum Spielen jeden treffen. *La tour est à moi*, die Reihe ist an mir zu spielen.

Sie bedeuten auch, wie lang das Spiel währen soll.

Man macht nemlich aus, wie viel Tours die Gesellschafft spielen wolle. *Tours de grace* bestehen in 3. Tours, die jeder Spieler noch machen darf, wenn die zum Spiel ausgesetzte Zeit sich geendet.

Triomphe, ist die von dem l'Hombre genennte Farbe oder Gattung, in welcher er ein Spiel machen will. Man kan aus diesem Wort, die gute Ursache ersehen, warum man lieber Triumph als Trumpf schreibet. Um es jeden nach Gefallen zu machen, habe ich beederley Schreib-Art in diesem Werk angenommen.

Triomphante ist ein Hazard im Spiel à trois, wenn der l'Hombre gleich mit Spadille hervorzugehen, und somit nachgehends das Spiel gewinnet.

Yeux (les yeux de ma Grand mère) ist eben auch ein solcher Hazard, wenn der l'Hombre die 2. rothen As hat.

Auszug der vornehmsten Spiel-Regeln im l'Hombre à trois.

Die obige ganze Ausführung enthält zwar alle vornehmsten Regeln; jedoch um der Anfänger willen, werden nachstehende auf das kürzeste gefaste, von dem Liebhaber des Spiels gütig aufgenommen werden.

1. Niemals soll man im Ausgeben der Carte auf einmahl mehr oder weniger, als 3. Blätter jedem geben.

2. Wenn im Ausgeben ein schwarzes As aufgedeckt lieget, so giebet man aufs neue wieder.

3. Eben so, wenn verschiedene Charten offen liegen. (tournées.)

4. Wenn im Talon eine solche Carte tournée ist, und man wird derselben gewahr, ehe um Erlaubniß angefragt worden, oder jemand einen Trumpf in Solo genennet, so giebt man aufs neue wieder.

5. Der, so die Carte giebet, darf nicht l'Hombre seyn, wenn im Talon eine Carte tournée ist.

6. Wer 10. Carten giebet, oder vor sich nimmt kan nicht, wohl aber die beyden andern, l'Hombre seyn. Sie müssen jedoch alle, ehe sie für ihre weggelegten Carten aus dem Talon andere nehmen wollen, oder auch, ehe sie zu einem Solo den Trumpf genennet, anzeigen, daß 10. Carten da sind; ausserdeme hätten sie Labete zu setzen.

7. Der, so nur 8. Carten giebt, oder nimmt kan nicht l'Hombre seyn; der sie erhalten, darf es aber seyn, wenn er nur es anzeiget, daß er nicht mehr als 8. Carten habe?

8. Wer nur 8. Carten hat, und der, so 10. hat, können sans prendre spielen, wenn dem, der zuviel hat, eine abgenommen, oder dem, der 8. hat, 1. gegeben wird.

9. Wenn der l'Hombre vergisst, Trumpf zu nennen, oder wenn er sich versprochen, und statt Trefle, die Pique angesagt, so darf er seine Carten nochmals weglegen, wenn er nur nicht die neuen Carten mit seinem Spiel vermenget hat.

10. Vergisst der l'Hombre, Trumpf zu nennen, so darf einer, oder der andere von den Mitspielern einen nennen. Gesetzt, beyde nennten einen, so hat die Farbe den Vorzug, die der dem l'Hombre zu Rechten sitzende genennet.

11. Hat der l'Hombre gleich seine genommene Carte besehen, so bleibet doch die Farbe, die er benennet, wenn er den andern beyden zuvor kommt.

12. Wer einmal, passe, gesagt, kan nicht mehr in dieser Parthie l'Hombre seyn.

13. Ein Matador kan von keinem geringern Trumpf forciret werden.

14. Der höhere Matador aber nimmt den niedrigern Trumpf.

15. Doch, zwingt der höhere Matador den niedrigern nicht, als wenn er von dem, der nach der letzten Lese zu erst gespielet, ist ausgespielet worden.

16. Die Matadors, und alle Spiel-Honneurs, die man sonst an den gewinnenden l'Hombre zu bezahlen pfleget, können von ihme nicht mehr gefordert werden, wenn die Carte zum folgenden Spiel schon abgehoben worden.

17. Wohl aber kan der l'Hombre, wenn er gewonnen, die Betes allezeit wegnehmen, gesetzt, es wären auch die Carten im folgenden Spiel schon herum gegeben.

18. Der, so nicht le dernier en cartes ist, und kein Solo in der Hand hat, gleichwohl ohne Erlaubnuß zu frageu, spielen will, muß ein Sans prendre spielen.

19. Der, so die Farbe, die angespielet worden, nicht hat, ist nicht verbunden, Trumpf darauf zu setzen.

20. Man ist auch nicht verbunden, die angespielte Carte, wenn man auch schon könnte, abzustechen; sie wäre denn Trumpf, die wieder Trumpf fordert.

21. Wer über 5. bereits gemachte Lesen zu einer 6. Levée den Auswurf thut, wird angesehen, ein Todos machen zu wollen, und, wo er einmahl zu 6. Levée ausgespielet, so wird es ihme nicht mehr erlaubet, daß er sich davon abgeben dürfte.

22. So einer, ehe die Ordnung an ihn kommt, aus dem Talon neue Carten zu nehmen, seine Carten weggeleget, und die aus dem Talon genommene neue mit seinen Spiel-Carten einmal vermenget hat; so ist er gehalten, einen Bete zu setzen.

23. Der, so ein Sans prendre spielt, und siehet, daß sein Spiel von den andern nicht genommen werden kan, darf es wohl auf den Tisch auflegen, ohne, daß er eben seine Farbe nennen müste. Es wäre dann, daß die andern Mitspieler an ihme begehrten, ordentlich das Spiel auszuführen, und daß sie weglegen und neue Carten aus dem Talon nehmen wollten.

24. Es ist allezeit erlaubt, die von den Mitspielern gemachte Levées durchzusehen; doch würde es sich nicht wohl schicken, die schon her-

aus

ausgekommene Trümpfe überlaut zu melden, auf- fer, wo man selbst l'Hombre ist.

25. So oft ein Mitspieler die angespielte Farbe verlaugnet; so muß er Labete setzen.

26. Der, so da fraget: was Trumpf sey? und in der nemlichen Farbe, darinn man ihm solchen angegeben, wenn es schon nicht der Trumpf wä- re, abgestochen, hat keine Bete zu setzen, doch kan er seine gespielte Charte nicht wieder zurück neh- men.

27. Hingegen, der ohne zu fragen, was Trumpf sey, mit einer Farbe abstechen wollte, die doch nicht Trumpf ist, wird einen Bete zusetzen müssen.

28. Der l'Hombre, der sein Spiel setzen läs- set, ehe es ausgehet, wird einen Bete zu setzen haben.

29. Nach den ächten Regeln des Spiels darf der l'Hombre nicht begehren, daß man sein Spiel als remise annehme, wenn er etwann siehet, daß er nicht mit demselben hinaus langen möchte.

30. Eben so wenig ists ihme erlaubt, einem mehr, als dem andern die Codille zuzuschantzen, und so er dieses gleichwohl thun sollte, so muß er deme, der von Rechtswegen Codille hätte gewin- nen können, solche bezahlen.

31. Niemals darf der l'Hombre, Gano be- gehren.

32. Eben so darf einer der Mitspieler nicht Ga- no sagen, wenn er schon 4. gewisse Stiche vor sich siehet.

33. Wer Gano begehret hat, da er doch 4. gewisse Stiche vor sich hat, und dadurch die Codille gewonnen, darf zwar selbige beziehen; alleine unter feinen Spielern wird dieses selten gelten können, sondern sie lassen das Spiel, als Remise ansehen.

34. Wer eine Parthie anfangen, und solche doch nicht ausführen wollte, muß nicht nur den Verlust im Spiel, sondern auch noch die Carten bezahlen.

35. Würde aber ein solcher durch etwas nothwendiges von dem Spiel abgeruffen, so kan er mit Gutbefinden der Mitspieler die Parthie bis auf ein andermal verschieben, und pflegt man auf solchen Fall die Beschaffenheit des Spiels besonders anzumerken.

Das Mouche Spiel.

Der Franzose schreibt sich die Ehre der Erfindung dieses Spiels zu; der Spanier läst es zu, daß man ihme diesen Vorzug nicht giebet, weil es ohnehin nicht bey seiner Nation beliebt ist. Aber in Italien und Deutschland hier und dorten findet es seine Liebhaber. In den Oesterreichischen Niederlanden ist es noch en vogue, und in Holland macht es eine Parthie der Belustigungen aus, so, wie der Franzose es ohnehin als ein Gesellschaffts-Spiel bey sich eingeführet.

Man spielt es zwischen 4, 5 biß 6 Persohnen. Im erstern Fall ist nur ein einig Charten-Spiel nöthig. Man pflegt die Sieben daraus zu nehmen. Im andern Fall hat das ganze Spiel alle 52. Carten, um desto besser einige Blätter weglegen zu können.

Derjenige, der angespielet, hat den Vortheil, daß er diejenige Farbe ausspielen darf, die er will. Der, so die Charte ausgiebt, giebt jedem Mitspieler, und sich 5 Charten, entweder mit 2 und 3, oder mit 2 Briefen, wie er will, auch wohl die 5. auf einmahl zugleich. Zulezt schlägt er die oberste Carte auf dem Talon auf. Diese wird Trumpf, und bleibt auf den Tisch vor Jedermanns Augen liegen.

Der am ersten ausspielet, darf, wenn er seine 5 Blätter als tauglich und gut für sich befunden, entweder solche behalten, oder auch, wo er will, 5 andere nehmen.

Man hat zu merken, daß der, so einige Carten aus dem Talon kaufen will, allemahl spielen müsse. Man kan auch Sans prendre oder Solo spielen, wenn man ein schönes Spiel in der Hand hat. Wenn ein Spieler schlechte Carten hat, und nicht spielen will, so ist er eben nicht hiezu verbunden, oder neue zu kaufen.

Der, so keine Levée oder Stich machen kan, macht, wie sich der Spiel-Terminus angiebt, la Mouche. Diese Mouche ist eine Zahl von so vielen Spiel-Marquen, als Spieler sind, die derjenige, so die Carte ausgegeben, alleine setzet.

Wenn mehrere Mouches in einem Spiel gemachet werden, zumal, wo 5. biß 6. Spieler sind, so werden sie alle auf 1mahl gerechnet, wenn nur die Spielenden es vorher unter sich ausgemacht, daß nicht eine jede besonders gerechnet werden solle. Da es aber ganz natürlich ist, daß der, so die Carte ausgegeben, allezeit die Mouche setzen muß; so muß derjenige, so das Glück hat, die Mouche zu machen, soviel Marquen bekommen, als der Ausgeber der Carte von den erstern, nemlich den Mouches gesezt hat.

Derjenige, der kein Spiel eingehen kan, auch nicht aus dem Talon Carten zu kaufen begehret, noch weniger Sans prendre gespielet, legt sein ganzes Spiel mit sammt den Wegleg-Carten auf die Seite, oder, wenn er keine Wegleg-Carten hat, unter den Talon.

Wer spielen will, ohne weitere Carten zu kaufen, sagt bloß: ich halte mich an mein Spiel: (Je m'y tiens), und alsdann ist er auch verbunden, sein Spiel zu machen. Man pflegt nicht anderst in diesem Spiel zu verfahren, als man sonst Labete spielet. Jeder gemachter Stich bringt eine Marque ein, und der ihn macht, ziehet das Spiel. Wäre, die Mouche doppelt, so bekommt er doppelt soviel, und, wenn sie dreyfach ist, 6 Marquen, u. s. w.

Gesetzt, daß alle 5 Carten, die anfangs einem jeden Spieler in die Hände gegeben werden, von einerley Farbe wären, d. i. entweder 5 Piques oder 5 Trefles, wenn auch gleich kein Trumpf darunter wäre, so gewinnt der, so solche hat, die Mouche schon eher, als er spielet, und dieses ist eigentlich, was Mouche sonsten zu nennen pfleget.

Hätten unter den Spielern einige zugleich la Mouche, als einer 5 Coeurs, der andere 5 Trefles, der dritte Carreaus; so hat der, in dessen Hand die Trumpf-Farbe ist, vor den andern den Vorzug, ausserdeme aber der, der bey la Mouche die meinsten Augen zehlen kan. Das As, welches gleich unmittelbar nach dem Valet gehet, wird für 10. Augen gerechnet, jede Figur wird auch für 10. Augen gerechnet, und eine jede Carte zehlt man für den Point, den sie gilt, und, so sie alle gleich wären, so würde der, so die Vorhand hat, gewinnen müssen.

Der so die Mouche hat ist nicht gehalten, wenn man ihn auch fragte, zu sagen, daß er darauf halten wolle. Wollte er aber mit Ja oder Nein auf die Frage antworten, so wird von ihm erfordert, daß solches recht, und wie es würklich ist, von ihm angegeben werde.

Wenn derjenige, der die Mouche hat, gesagt hat: Ich halte mich an mein Spiel, d. i. wenn er keine Carten wegleget, um andere zu kauffen, so spielen die andern ordentlich fort, ohne sich dadurch irr machen zu lassen.

Der Anspieler, der die Mouche hat, legt seine Carten auf, zieht den ganzen Einsatz vom Spiel, gewinnet auch alle Mouches, die noch im Rest stehen. Die übrigen aber, die noch fortspielen wollen, machen nur bey dem, was sie über das ordentliche Spiel noch an Mouchen machen können, ohne, daß sie hierbey ihre Briefe auswerfen oder anspielen dörffen, la Mouche. Es rathet hier die Klugheit und der Wohlstand, daß man die, so sich an ihr Spiel halten wollen, frage, ob Sie die Mouche erhalten wollen?

Der, so die Mouche hat, ist wie wir oben angeführet, nicht verbunden, es den andern zu sagen. Es ist aber auch bisweilen ein kleiner Vortheil dahinter, wenn der, so sich an sein Spiel allein hält, gar kein Wort redet, und die andern auf ihrer Meynung lässet, als wenn er die Mouche hätte. Er antwortet dahero nicht leicht auf die an ihn ergehende Fragen der andern; wäre hingegen ein Spieler seines Spiels genug versichert, d. i. hätte er ein sehr schönes und gutes Spiel,

so

so kan er seine Mouche wohl erhalten, und die andern dadurch bemüßigen, daß sie spielen; er lässet somit denen andern über, die Mouche zu machen, welche ausserdeme keinen Stich zu machen gedenken.

Wenn einer von den Spielern die Farbe nicht hat, so macht er eine Mouche, und zwar mit so viel Marquen, als in dem Spiel stehen. So gar kan der, so surcoupiren könnte, und solches doch nicht thut, darein verfallen, daß er eine Mouche haben müsse.

Wer darüber ergriffen wird, daß er unerlaubte Müstergen mit den Carten spielen will, oder von seinen weggelegten Blättern einige zurück nimmt, damit er sein Spiel verbessern mögte, würde la Mouche machen, und nicht mehr ans Spiel kommen können.

Der, so unrecht ausgegeben, meliret das ganze Spiel wieder, und giebt aufs Neue aus, doch darf er zur Straffe nicht bezahlen. Wäre aber das Spiel falsch: so kan es nicht gelten, doch sind die vorigen schon gemachte Stiche gültig.

Man darf nicht wieder meliren, wenn eine Carte aufgelegt worden.

Es sind wenig Regeln, bey diesem Spiel. Es scheinet auch der Witz eben nicht viel sich dabey anstrengen zu dörfen. Doch siehet jeder leicht, daß es sehr angenehm zu spielen, und zu den Gesellschafften, wo man nicht gerne die ernstlichen Spiele erfordert, sich sehr wohl schicket.

Ist es mir vergönnet, daß ich etwas von der Etymologie des Nahmens Mouche - Spiels anführe: so will ich einigen Lesern zu gefallen, dasjenige noch kürzlich bemerken, was ich in dem artigen Buch = *Contes à rire* gefunden. In Frankreich giebt es eine gewisse Art von Jugend-Spielen, welche unter bereits ständigen Kindern üblich, und la Mouche genennet wird. Eines unter ihnen wird durch das Loos la Mouche, oder die Fliege, auf dem die andern alle schlagen, fast, wie bey uns das Stockspiel getrieben zu werden pfleget. Es wird erzehlet, daß einer, Nahmens *Perigord* von daher Anlaß genommen habe, denjenigen, der keine Stiche machen kan, weil die andern Mitspieler auf ihn lauren, daß sie ihn zu seiner Levée kommen lassen, la Mouche zu nennen.

Die berühmte *Madame de Maintenon* hat, wo nicht nach eben den Regeln, die wir oben beschrieben, doch in sehr ähnlichem Fall ein gewisses Spiel an dem Französischen Hof Ann 1704. eingeführet, und eben so, wie in den

Staat-

Staats-Geschäfften, dem glücklichen Erfinder des Hoc-Spiels, dem Cardinal Mazarini es nachzuthun gesucht. Man nannte es statt la Mouche ihr zu Ehren, *les fées de Madame de Maintenon.* Ein schmeichlender Poete le Corbé hat ihr deswegen ein sinnreiches Compliment gemacht, daß sie dem König *Louis XIV.* bey seinen so gar vielen überhäuften Sorgen, wo nicht die schwärmenden Grillen, doch solchen Zeit-Vertreib ausgedacht, wo der Monarch die Helden-Arbeit des Tags, Abends bey einem solchen Spiel umtauschen könnte, das ihm der Madame *Maintenon* ihre allezeit viel geltende Mühe als ein Werk ihres Witzes dargeleget.

Siehe die *Memoires de Mr. Balsac.*

Das

Das Cometespiel,
sonsten
Manille genannt.

Louis XV. der jetzt regierende König in Frankreich, hat diesem Spiel die große Ehre gegeben, daß es in den Gesellschaften höhern Standes, eingeführet worden. Es war das erste, an dem sich dieser Monarch in seiner Jugend vergnügte; und A. 1724 bis 26 spielte man in den Assembleen bey Hofe kein anderes mehrers, als dieses, so, daß es, gleich dem l'hombre, das Königl. Spiel, oder le Jeu du Roi, wie jenes le Jeu de la Reine, genennt worden. Wenn der Witz und die Erfindungs-Kunst lange zugebracht, bis sie ein Spiel in seine Veränderungen, Regeln, in sein Angenehmes und Reizendes gesetzt: so fällt es nachher öfters schwer, dergleichen einen geschickten unterscheidenden Nahmen zu geben. So gieng es mit diesem. Weil die Neune in Carreau, als in rother, und die Neune in Treffle, als der schwarzen Farbe, der höchste Trumpf ist, und einen solchen Vorzug vor allen andern Briefen hat, indem sie der Spieler bald zum König, bald zur Dame ꝛc. wie es sein Vortheil am meisten erfordert, machen kan: so hat man ihm den Namen Manille gegeben. Der Grund dieser Benennung ist sehr weit hergesucht, und ein bel Esprit möchte wohl 3 bis 4 Bögen anfüllen können, bis er diesen Nahmen rechtfertigte. Man

hat also in Frankreich diesen Namen selbst verlassen, und ihn mit dem, vom Cometen, verwechslet. Meine Leser werden folgendes, was ich anführe, als sehr seichte ansehen, daß dieser Name den Grund von der Aehnlichkeit des Spiels von einem Cometen hätte. Indessen haben die Franzosen, von denen dieses Spiel herkommt, bishero nichts onders uns davon erzehlet, als was wir hier getreulich anführen. Der Comete läßt, wie bekannt, hinter sich ein Licht, welches in sehr lange unten am Ende zusammen laufende Strahlen, sich ausbreitet, welches man den Schweif des Cometen nennet. Weil nun der, so in diesem Spiel geschickt zu verfahren weiß, das Blat Reune in Carreau oder Treffle, also anwendet, daß demselben allezeit eine starke Menge Briefe nachfolget, so stelle man sich vor, das Blat des Spielers, oder die Reune seye ein Comet und die andern Carten dessen Schweif: Et voilà la raison du Nom. Der fleißige Verfasser des Buchs l'Academie des Jeux, der sonsten die Etymologie der Nahmen der Spiele ziemlich wohl anzugeben weiß, hat in Tome I. p. 211. seq. keine andere Ursache der Benennung angeführet; er glaubt, daß der Nahme Manille mehr ein nom par caprice seye; und wir glauben, daß der Nahme Comet mit mehrern Recht die Frucht einer verderbten Einbildung heissen könne. Unsere Vorfahren, die so viel Klage-Lieder über den im vorigen Seculo erschienenen großen Cometen geführet, der den Einfall der Türken, Mord, theure Zeit, und alles Unglück der Zeiten nach ihrer Meynung vorbedeutet, sollten sich fast wundern, daß nun die kluge Welt diese fruchtbare Himmels- und Luft-Erscheinungen zum Nahmen

der

der Ergötzlichkeiten erwehlet. Es ist aber auch gut, daß der Comete nun in Assembléen das Glück und Unglück der Herren und Dames bringet, ohne, daß darüber Seufzer entstehen, und vielmehr der galant heissen kan, der seinen Cometen recht in der Hand zu gebrauchen weiß. Baile würde bey seiner edlen Bemühung, * der Welt die fürchterliche Vorurtheile von diesem Gestirn zu benehmen, mit Vergnügen daraus seinen Gründen eine Verstärkung gegeben haben, wenn damals dieses schöne Spiel bekannt gewesen wäre.

Es ist dieses Spiel eines von den angenehmen; es herrscht darinn das Glück meistens, doch, daß es sich nach gewissen Regeln leiten lässet. Es machet in Gesellschaft ein lebhaftes Geräusch, worinn sich die Freude vermischet, welche gute Freunde über ein und andern der Absicht des Spielers widrigen Fall bezeugen. Man kan darinnen gewinnen und verliehren, und, wenn die Hazard-Spiele sonsten nur zu der Classe derer gehören, die ihr täglich Brod par la bonne fortune suchen, so kan in diesem der Verstand das Glück und Unglück nach Regeln prüfen, über eines und das andere Meister zu werden versuchen, und, wer gerne seiner Begierde, etwas mehrers ohne Mühe zu gewinnen, ein Vergnügen leisten will, kan in etlichen Stunden leicht 1 bis 2000. Marquen vor sich sehen. Es vergnügt uns nicht allemahl der Werth der Dinge, sonder ihre Anzahl. Da ich dieses schreibe, fällt mir bey, ob der Nahme Comete nicht leicht ehender von der Möglichkeit in diesem Spiel viel zu verliehren, herzuleiten wäre, wenn die in der Hand eines geschickten

* Baile dans les pensées sur la Comete, Tom. II.

Spielers steckende Manille oder Neune dem andern drohet, daß er viele seiner Briefe innen behalten, und diese ihme zur Last werden sollen.

Von der Art dieses Spiels überhaupts.

Diese ist in Ansehung, wie sie vor einigen Jahren, und dermahlen in Uebung ist, ziemlich unterschieden. Wir wollen solches in der Ausführung bemerken. Man spielt es, wie das Piquet, zween gegen zween, à trois, oder 1 gegen 1. Die vornehmste Carte ist die Carreau Neune, und wo man 2 ganze Spiel-Carten gebraucht et, damit mit der einen zum neuen Spiel ausgegeben werden könne, indem die andere vom vorigen Spiel zusammengenommen, meliret, und zum Spiel wieder eingerichtet werde, so pflegt man die Neune in Trefflen bey dem einen, welches das schwarze genennet wird, zum Cometen anzunehmen, so daß, wenn man mit der schwarzen Carte spielet, Treffle-Neuf, und in der rothen, Carreau-Neuf, der Comete heisset. Die Carte wird mit 48 Briefen genommen, weil man heut zu Tag die 4 As heraus nimmt. Der spielenden Personen können 2, 3 bis auf 5 seyn, und man spielet lieber mit mehrern, als wenigern Personen, ohnerachtet das à trois mehrentheils im Gebrauch ist. Die Manille, oder der Comete kan nach Gefallen des Spielers, der ihn hat, gebraucht werden, so, daß er bisweilen für den König, bald für die Dame, bald für den Valet, Zehen, und andere folgende geringere Briefe gelten kan. Die ganze Force des Spiels bestehet darinnen, daß ein

jeder

jeder Spieler vor allen suche, seine höhern Briefe, wenn sie in einer Reihe fortgehen, zumal die Bilder wegzubringen, und sich deren zu entledigen, und daß er, wenn er eine Suite gespielet, trachte, seine kleinern eben so aus der Hand zu schaffen. Wenn er hiebey den Cometen bis auf die letzte behält, und solchen, als eine Neune in der Suite auf 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. zuleget, sonst aber keinen Brief mehr in der Hand hat: so bleibet er Maitre, und gewinnet das Spiel und alle Honneurs.

Die eigentliche Art, wie in diesem Spiel verfahren werden solle.

1) Das Ausgeben der Carte geschiehet also: Wenn das Loos denjenigen anzeiget, welcher den Anfang zum Spiel machet: so mischt dieser die Carte, läßt sie durch den, so ihme zur linken Hand sitzet, abheben, und giebt hernach jedem seiner Mitspieler und sich allemal 3. Da man heut zu Tag nur 48 Blätter zu einem Spiel rechnet, weil man von den 52, aus denen sonst ein Spiel bestehet, die 4 As wegwirft, und auf dem Tisch zur Seite leget, so bekommt jeder Spieler, wenn ihrer zwey sind, z. E. 18 Carten. Die von 48 übergebliebene 12 machen den Talon aus. Dieser darf nicht durchgesehen werden, und wird eine Strafe für den ausgesetzt, der sich bemühen wollte, nachzuforschen, was für Briefe übrig geblieben. * Sind 3 Personen, so bekommt jeder 12 Briefe,

* Ehehin bediente man sich der sämmtlichen 52. Carten, und theilte sie also aus: Bey zwey Personen, bekam jede auf 13mal allezeit mit 2 Briefen, 26 Briefe

Im

se, und bleiben im Talon 12 liegen. Spielen 4 zusammen, so erhält jeder 10 Briefe, und 8 bleiben im Talon. Wenn 5 spielen, giebt man jeden 9 Briefe, und bleiben nur 3 im Talon. Wir beschreiben hier den Fall, wie zwey mit einander spielen, weil darinn alle Regeln dieses Spiels enthalten sind.

2) Es kommt dieses Spiel mit dem *Piquet* ziemlich nahe überein. Man hält es mit den points und Paris auf einerley Art, und macht den Schweif des Cometen, durch die Lesen, wie im Piquet solche bemerkt werden. Gemeiniglich zehlet man bis auf 24.

3) Man *rangiret* die also erhaltenen Briefe nach ihrer natürlichen Ordnung; nemlich alle zwey, alle drey, alle vier zusammen, so viel man deren hat, bis auf den König, welcher das vornehmste Blat in der natürlichen Ordnung ist. Es kommt hier nicht auf die Aehnlichkeit der Farben, sondern auf ihre Anzahl an. Z. E. ich hätte unter andern Briefen folgende

a.) Rois Pique. b.) Pique IV. c.) Treffle Dame. d.) Treffle III. e.) Cœur III. f.) Pique III. g.) Cœur - Dame. h.) Carreau-König.

Im Spiel à trois jeder allezeit mit 3 Briefen auf einmahl 17 Briefe. Von den 52 Carten bleibt also einer über, und dieser wurde besonders zur Seite gelegt, doch, daß ihn Niemand sehen durfte. Wenn 4 spielten, theilte man allemahl 4 Briefe aus, mithin bekam jeder Spieler 13. Bey 5 Personen theilte man 2 mal 4 und hernach zum drittenmahl 2 aus, so, daß jeder 10 bekommt. Die von 52 übergebliebene zwey Briefe wurden zur Seite gelegt.

König. i.) Pique II. k.) Pique V. l.) Pique VI. m.) Pique Valet.

so merke ich, daß ich 1.) 2. Könige. 2.) 2. Dames. 3.) dreymal III. habe. Ich rangire also, daß ich von den niedern zu den höhern die Carten nehme. 1.) Treffle III. 2.) Cœur III. 3.) Pique III. 4.) Pique II. 5.) Pique IV. 6.) Pique V. 7.) Pique VI. 8.) Pique Valet. 9.) Treffle Dame. 10.) Cœur Dame. 11.) Carreau-König. Pique-König.

NB. Wir untersuchen jetzt nicht, ob dieses ein gutes oder schlimmes Spiel mache.

4.) Der, bey dem die aufs künftige Neue Spiel melirte andere Carte liegt, spielt an, oder der, so die Carte von dem Ausgeber empfängt. Es ist nicht nöthig, daß er bey seinem geringsten Blat anfange, er kan diejenige anspielen, wo er meynet, daß er in einer Reihe viele Briefe aufeinander fortbringen kan.

Man nehme das kurz n. 3. angeführte Exempel an. Der Spieler hat 5. Pique, die nacheinander bis auf die Pique VI. gehen. Er wirft also an, und sagt: Pique Deux, Pique trois, Pique quatre, Pique cinque, Pique Six. Er wird hier kurz aufeinander 5. Briefe ledig.

Es ist also dies ein Vortheil, das Spiel mit der Carte anzufangen, worinnen viele in einer ununterbrochenen Reihe aufeinander folgen. Man setze den Fall, der, so anspielt (le Premier) habe die zwey, drey, und vier, könnte aber nicht auf fünf zehlen, weil er die fünfe nicht hat. Setzet ferner, eben dieser Premier habe, wenn er schon die fünfe nicht hat, gleichwohl

den VI. und die folgenden Briefe bis auf den König. Er wird nicht wohl thun, wenn er mit ſeiner Zwey anfangen wollte; denn er würde nicht mehr wegbringen, als 3 Briefe. Hingegen da er den VI. VII. VIII. IX. X. Valet, Dame, König, nacheinander hat, ſpielt er die VI. an, und zehlt, Six, Sept, huit, neuf, dix, Valet, Dame, Roi. Somit ſpielt er 8 Carten weg, deren er ledig wird. Denn dies iſt der größte Vortheil im Cometeſpiel, daß man ſe ehender ſe lieber ſich ſeiner Carten entledige, und ſie wegbringe, (ſe defaire de ſes cartes) indem der, ſo am erſten ſeine Carten weggebracht, alle diejenigen Augen (points) die der andere Spieler noch in der Hand hat, bezahlt bekommt.

5) Wenn der Premier ſeine Carten, die er in einer Reihe aufeinander ſpielet, ausgeworfen, ſo hält er bey derjenigen Carte, über welche in der Ordnung er keine hat, ſtille.

Z. E. er ſagt nach obigem Fall: Deux, trois, quatre, cinque, ſix, er hat aber die VII. nicht: alſo ſpricht er, wenn er die VI. anzieht Six ſans Sept. Indem er nun ſagt: Sans ſept, ſo wirft ſein Mitſpieler, wenn er die VII. hat, ſolche darauf.

Hier iſt wohl zu merken, daß der andere, der die VII. darauf geworfen, fortfahren müſſe, die auf die VII. folgende VIII. IX. X. ꝛc. zu ſpielen. Er darf nicht, da er die VII. geworfen, nach Gefallen bey einem andern Brief eine Reihe, (Suite) anfangen, ſondern er muß ſo fortfahren, als er eine Reihe kan. Er zehlet alſo fort: Sept, huit, neuf, dix, bis an den

Kö-

König. Wenn er bis auf diesen die Reihe geschlossen, sodann ist ihm erlaubt, bey einem andern Brief in seiner Hand, wo es ihm gut dünket, anzufangen, und eine Reihe zu spielen.

Gehen seine Briefe nicht auf den König, z. E. nur bis auf den Valet: so sagt er: Sept, huit, neuf, dix, Valet, und weil er die darauf folgende Dame nicht hat, so spricht er: Valet sans Dame. Hat der andere nun die Dame, die darauf folgen sollte, nicht: so darf der, so gesagt: Valet sans Dame, nicht eben den König auf den Valet werfen, sondern er kan bey einer Carte in seiner Hand eine neue Suite anfangen, wo es ihm beliebet.

6) Vier Carten von einer Zahl, als vier Drey, vier Valets &c. können allemal von dem, der sie hat, zugleich auf einmal als ein einiger Valet ausgeworfen werden. Hätte derselbe aber keine Zehen; so hat er sich zu hüten, daß er den Valet nicht weggebe, weil, wenn der andere die Zehen anspielt, er diesen Valet zum Daraufgeben nöthig hat.

7) Der Comete ist allemal Carreau Neune, und, wenn man mit der andern Carte, (der schwarzen spielet) Treffle Neune. Wer nun 3 Neune ohne den Cometen hat, darf dieselbe gleich auflegen, und in der Suite fortspielen. Somit bringt er auf einen Wurf 3 Blätter weg. Hätte er die Comet-Neune dabey, so ist es um so viel besser, und legt die 4 Blat zugleich auf einmal auf.

8) Wer 2 oder 3 Könige hat, kan sie auf einmal auflegen.

9) Es ist eine der vornehmsten Regeln in diesem Spiel, daß jeder Spieler suche, die Carten, so am stärksten in Augen (points) sind, nemlich alle Briefe mit Bildern, weil jedes 10 Marquen gilt, wie auch alle Zehen, Neune, und Achte wegzubringen. Denn, wenn ihm diese Briefe in der Hand bleiben, so muß er sehr viele Augen (points) bezahlen. Doch wird er mit Vorsicht dieses thun, weilen öfters auch dergleichen Briefe ihme dienen können, die Reihe seines Mitspielers zu unterbrechen, und dadurch zu Spiel zu kommen. Es liegt freylich das meiste daran, wie die Carten in der Hand stehen, und ob der Mitspieler geschickt, oder weniger erfahren seye.

10) Eben so ein Vortheil der Kunst ist es, wenn man seine niedrigen Carten bald wegbringen kan, nemlich die II. und III. denn, wenn bereits eine gewisse Anzahl Carten gespielt worden, so fällt es sehr schwer mit II. und III. zu Spiel zu kommen, (entrer en jeu) und man kan derselben alsdann nicht wohl anderst loß werden, wenn man nicht Könige hat, oder solche Carten, die dem Mitspieler mangeln. Ist der Fall nun also: so darf man, wie es erlaubt ist, mit welcher Carte man wolle, das Spiel anfangen, eben so auch die II. III. und andere niedrigen Carten, die man haben mag, wegwerfen.

11) Es ist wider die Art und Regeln des Spiels wenn man in den bereits gemachten Lesen nachsehen will, was für Carten in demselben liegen, damit man sich im Ausspielen darnach richten könnte. Es ist eine Strafe auf diese Neugierigkeit gesetzet. Hier muß man ein gutes gesundes Gedächtniß haben, daß man wisse, was für Briefe bereits gespielet worden, und

wel-

welche Briefe dem Mitspieler fehlen. Denn wenn man von dergleichen Carten keine mehr hat, so wird man Meister, und darf nur immer die niedrigern Briefe die bis auf dergleichen Carten gehen, wegwerfen.

Man stelle sich den Fall vor: Einer von den 2. Spielern habe die Sieben, Achte, Neune, und Zehen, aber kein Valet. Wenn er richtig abgemerket, daß der andere keinen Valet habe, so wirft er alle diese Briefe, die bis auf den Valet gehen, an, dadurch, weil ihm der andere nicht abstechen kan, wird er Maitre vom Spiel, und der andere kan seine Reihe nicht unterbrechen. Wenn er also seine Sieben, Acht, Neune, und Zehne weggebracht, so kan er hernach allezeit mit einer Carte in seinem Spiel anfangen, mit welcher er will, indem er allemahl diejenige auswehlen wird, die am meisten die Suite hat, und viele seiner Briefe dadurch wegbringen kan.

12) Der Comete kan zu jeder Carte, wie man will, gebraucht werden. Er kan bald des Königs, bald der Dame, bald des Valets, kurz einer jeden Carte Stelle vertreten, wie nur der, so ihn in der Hand, zu seinem Vortheile anwenden will. Wenn er als eine Dame gebraucht wird, oder, wenn er die Stelle auch eines noch niedrigern Briefs vertritt: so hat der, in dessen Hand er ist, die Freyheit, daß er eben nicht, die sonsten darauf folgende Carte nachspielen muß, sondern er kan in einer andern Carte, worinn er will, anfangen.

Setzet den Fall: der eine Spieler wirft Six, Sept, huit, neuf, dix, den Valet hat er nicht, wohl aber Dame und den König. Da

er

er den Cometen hat: ſo macht er dieſen zum Valet, und ſagt alſo: Six, ſept, huit, neuf, dix, hier wirft er den Cometen, und ſpricht: Valet, Dame, Roi. Folglich wird der Comete hier Valet.

Setzet ferner, der Spieler habe Carten in einer Suite bis auf Valet, es fehlet ihm die Dame. Wenn er den Cometen nicht hätte, ſo könnte er nur zählen bis auf Valet ſans Dame. Da er ihn aber hat, ſo macht er ihn zur Dame. Nun ſollt er inn halten, damit der andere mit dem König darauf ſetzen könnte. Der Comet aber gibt ihm die Erlaubniß, daß er fortſpielet, und ſogleich darauf mit einem jeden Brief anſpielen kan, ſo, daß der, ſo den König hat, zurücke ſtehen muß. Es iſt dieſes ein groſſes Vorrecht, und macht zuweilen dem andern Spieler ſein ganzes Spiel böſe.

13) Es iſt ausgemacht, daß, wenn der Spieler den Cometen nicht hat, er bey derjenigen Carte, wo ihm die darauf folgende fehlet, inne halten müſſe. Alſo, wenn im vorerwehnten Fall der, ſo die Dame nicht hat, auch nicht den Cometen hat: ſo muß er, wenn er den Valet anſpielet, nur ſagen: Valet ſans Dame; und der andere Spieler wirft darauf die Dame und König. Hätte aber der andere Spieler die Dame nicht, wohl aber den Cometen, ſo wirft er dieſen aus, und ſpricht: Dame. Alsdenn wirft er den König, wenn er ihn hat, oder er kan ein jedes anders Blat mit ſeiner Reihe, nach Gefallen anſpielen.

14) Doch hier iſt noch eine Ausnahm zu machen. ſo viel Ehre man dem Cometen bezeiget: ſo beſcheiden muß er ſich auch in der Hand deſſen, der ihn hat,

erwei-

erweisen. Wenn der eine von einer niedrigen Carte bis auf den König in ununterbrochener Folge fortspielet: so darf der Comete in des andern Hand diese Folge ja nicht unterbrechen, sondern muß geschehen lassen, daß der Spieler also seine Carte wegschaffet.

15) Nehmet den Fall an: Der eine Spieler hat eine Carte, die in einer Reihe bis auf den Valet gehen mögte; wenn nur die Neune auch dabey wäre. Er hat aber keine Neune, außer dem Cometen. Er könnte ihn für die 9 zehlen, wenn er Vortheil dabey sehete. Wenn er aber keinen Vortheil siehet, so ist er nicht verbunden, den Cometen mit anzubringen, sondern er kan zehlen: Deux, trois, quatre, cinque, six, sept, huit sans neuf, wenn er schon den Cometen in der Hand hat.

16) Kluge Spieler pflegen ihre Carten so zu rangiren, daß sie mit dem Cometen, als dem letzten Brief aufhören, wenn es nur einigermaßen ihr Spiel zulässet. Er bringt Gewinn ein, weil alles doppelt gerechnet wird, und der andere alle Augen oder points, die in seinen ihm beym Ende des Spiels im Rest gebliebenen Carten sind, auch doppelt bezahlen muß.

17) Doch, wie jede allzugroße Begierde gemeiniglich des Wunsches verfehlet, so ist es bisweilen sehr verdrüßlich, wenn man den Cometen allzulang hinaus sparet. Denn der andere Spieler kan indessen seinen Carten einen Weg bahnen, daß er sie alle wegbringt, ehe der Comete mit seinem Zorn und Grimm erscheinet. Und, was das artigste ist, so muß der, so allzulang laurende Comete, wenn er nichts mehr abzustechen findet, die Zeche bezahlen, und zwar doppelt, als der Einsatz im Spiel ist, und die Points, womit er gezeichnet ist.

18) Ein

18) Ein einfacher Comete wird mit 2 Marquen mehrentheils bezahlet, er wird aber doppelt, dreyfach, und mehrfach, so oft er im Talon geblieben.

19) Wann beym Ende des Spiels dem einen Carten in der Hand bleiben, so gilt ein jeder Brief, der ein Bild hat, als König, Dame, Valet, 10. Marquen, und die andern Briefe jeder so viel Marquen, als er Augen (points) hat.

20) Wer die Ehre hat, das Spiel mit dem Cometen zu endigen, bekommt doppelt so viel, als der einfache Comet ausmacht, und so werden alle points auch doppelt bezahlet, die der andere Spieler noch in der Hand hat. Z. E. er hat noch in der Hand eine Dame, ein Valet, und eine Fünfe, welches 25. points machet, so bezahlet er das doppelte, oder 50.

21) Wenn es eintrifft, daß der Comete, indem er das Spiel endet, so eben die Neune ausmacht, wenn der andere huit sans neuf gezehlet; so wird er mit einer vierfachen Ehre angesehen, und der andere Spieler muß 4fach seine points, die ihm überbleiben, als ein Opfer der Ehre heim zahlen.

22) So schmeichlerisch der Comete ist, und so gefällig er sich für seinen Besitzer machet: so groß ist die Ehre für den Spieler, wenn er seine Blätter in einer ununterbrochenen Folge nach einander von denen ersten bis zu den letzten hinaus spielen und ehender, als sein Mitspieler wegbringen kan. Man nennt dieses: faire opera, das ist ein Aufsehen durch die Geschicklichkeit und Addresse im Spiel machen. Was der l'hombre thut, wenn er sans prendre spielt, und ganz alleine, ohne aus dem Talon Carten zu nehmen, mit seinen in der Hand habenden Carten verrichtet; das

thut

thut der Spieler en la comete, wenn er ohne die Manille, oder ohne dem Cometen ſpielt.

23) Wer die Opera macht, erhält von dem Mitſpieler für alle points, die dieſer in ſeinen übrig gebliebenen Carten hat, gedoppelt bezahlt.

24) Hat der, ſo die Opera macht, den Cometen dabey, und bringt dieſen zuletzt weg, ſo, daß der Mitſpieler noch Briefe in der Hand hat: ſo wird der Einſatz und alle honneurs doppelt bezahlt.

25) Noch gröſſer iſt das Glück und die Kunſt, wenn man Opera macht, und mit dem Cometen ſo endiget, daß er eben ſo als die Neune auf die Achte fället. Der Comete wird ſodann mit 16. und alle points ſechsfach bezahlt.

Setzet; derjenige, der Mitſpieler iſt, und nicht des Anſpielers Reihe ſeiner Blätter unterbrechen kan, oder kürzer nach dem Spiel termino zu reden, der da Opera worden, bleibt mit 100. Points, die in ſeinen in der Hand habenden Blättern ſind, zurückſtehen: ſo gewinnet der, ſo die Opera gemacht 600. Points und 16. für ſeine Opera machen.

26) Wird man Opera und hat etwann gar das Unglück, daß der Comete im Reſt bleibet: ſo bezahlet man zur Strafe für den Cometen doppelt, und für jeden point dreyfach.

27) Nehmet den Fall: Cajus hat anzuſpielen; er bringet trois, quatre, cinque, ſix, ſans, ſept, Sempronius wirft dieſe Sept und zehlet fort bis auf ſeinen König, ſo hat er 6. Briefe. Weil er nun die Reihe von Sept bis auf den König beſchloſſen, ſo darf er eine Carte nehmen, welche er will, und wo er eine ſtarke Reihe hat. Setzet; er ſpiele von II. bis X.

so hat er abermal 8 Carten, mithin 14 Carten weggebracht. Weil der Sempron. den auf die dix folgenden Valet nicht hat; so spielet Sempronius six, sept, huit, neuf, in einer andern Farbe. Sehet: Sempron. hat in ununterbrochener Folge seine 18 Briefe ehender weggebracht, als Cajus, mithin hat er eine Opera gemacht. Folglich kan auch der, so nicht das Spiel anfängt, doch dazu kommen, daß er Opera mache, wenn er des andern angespielte Reihe unterbricht, und hernach fort und fort alleine fortzehlet, so, daß er seine Briefe eher wegbringt, als der, so das Spiel angefangen.

Diese ausgeführte Fälle und Regeln des Spiels geben zu erkennen, daß es eben keines der schwersten, doch aber eines der am meisten vergnügenden Spiele seye. Die meiste Schwürigkeit findet sich darinnen, daß man wohl erfahren seye, wie man seiner Carten am geschwindesten los werde. Das Opera machen ist, wie jeder erkennet, hierzu am dienlichsten. Vielleicht verdienen wir Dank, wenn wir den Liebhabern dieses schönen Spiels etliche Fälle vor Augen legen.

I. Fall von einer Opera, die man ohne dem Cometen macht.

Wir wollen annehmen: Cajus hat die Carte gegeben, so ist Sempronius der Anspieler (le Premier.)

Sempronii Spiel bestehet, in 2 König, 2 Dames, 2 Valets, 2 Zehen, 1 Neune, 1 Achte, 1 Sieben, 2 Sechse, 2 Fünfe, 1 Viere, 1 Drey, 1 Zwey. Er wirft aus 1 Fünfe, 1 Sechse, 1 Sieben, 1. Achte, 1, Neune, 1 Zehen, 1 Valet, 1. Dame,

me, 1 König. Weil er die Reihe mit dem König beschlossen, oder, weil er *Maitre du Jeu* ist, so darf er nun eine Carte anspielen, die er will; oder Er wirft also 1 Zehen, 1 Valet, 1 Dame, 1 König. Er ist wieder *Maitre du Jeu*. Er wirft also wieder an 1 Zwey, 1 Drey, 1 Vier, ein Fünf und 1 Sechs. Cajus hat ihm niemals seine Suite durchbrechen können, und Sempronius hat eine Opera gemacht.

Der unglückliche Cajus sitzt und pranget mit seinen 18 Carten. Er hat z. E. darinnen, 64 Augen (Points) dabey hat er noch gar den Cometen, der aber am Firmament keine Dienste ihme leisten können, er zahlet also den Cometen doppelt, und die 64 Points dreyfach, d. i. 192 Marquen für die Points.

II. Fall einer Opera, die sich mit dem Cometen endigt.

Cajus ist le Premier, oder spielt an. Sein Spiel bestehet in 3 Königen, 1 Dame, 1 Valet, 4 Zehen, la Comete, 1 andere Neune, 1 Achte, 2 Sieben, 1 Sechse, 1 Fünfe, 1 Vier und 1 Drey.

Er wirft gleich zum Anfang 1 Sieben, 1 Acht, 1 Neune, die 4 Zehen, die, wie oben sub Num. 6. angemerket, mit einander zugleich, als einige Zehen geworfen werden können, 1 Valet, 1 Dame, und 3 Könige, als einen einzigen König, s. num. 8. Er ist *Maitre du Jeu*, und wirft 1 Drey, 1 Vier, 1 Fünf, 1 Sechs, seine 2te Sieben, und den Come-

ten, den er zur Achte machet. vide n. 12. Die Opera wird ihm doppelt bezahlet, und die Points in der Hand des Sempronii gehen ihm 3fach bezahlt zu.

III. Fall einer Opera, wo der Comet das Spiel endet, und zugleich so eben die Neune ist.

Sempron. ist le Premier. Sein Spiel stehet also:

2 Könige, 2 Dames, 2 Valets, 2 Zehen, der Comete und 2 andere Neune, 1 Acht, 1 Sieben, 1 Sechse, 1 Fünfe, 1 Vier, 1 Drey, 1 Zwey.

Er wirft an le deux (Zwey) le trois (Drey) le quatre (Vier) le cinq (Fünf) le six (Sechse) le Sept (Sieben) le huit (Acht) un neuf (eine von seinen Neunen) un dix (eine von seinen Zehen) un Valet (einen seiner Valets) une Dame und un Roi. Da er Maitre ist, weil er bis auf den Roi die Reihe hinaus gebracht, so wirft er un neuf (die andere Neune) un dix (die andere Zehne) un Valet, une Dame, un Roi. Als abermaliger *Maitre* wirft er den Cometen, als die 3te Neune, und den Achtzehenden, auch den höchsten Brief aus.

Er kan dieses Spiel auch also machen, wo der Comete zugleich auf die Achte als eine Neune folget.

Er wirft un neuf, un dix, un Valet, une Dame, un Roi.

Er ist *Maitre*, und fährt fort, wirft nochmal un neuf aus, darauf dix, Valet, Dame, Roi. Als *Maitre* bringt er le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le huit, und le neuf ist hier der Comete.

Dieses letztere ist die größte Honneur in diesem Spiel, der Franzoß nennt ihn mit Respect *le grand coup*.

coup. Der Comete wird hier mit 16 bezahlet, und die Points, ſo in der Hand des Caji bleiben, 6 fach.

Die Arth, *la Comete à trois, à quatre, & à cinq Perſones* zu ſpielen.

A trois erhält jeder Spieler 12. Carten, mithin bleiben im Talon zwölfe. Im Spielen ſelbſt iſt von der Art à deux kein Unterſchied. Die 2 Spieler, welchen in der Hand Carten übrig bleiben, zahlen dem 3ten, der am erſten ſeiner Briefe loß geworden, die points, ſo jeder in ſeiner Hand hat. Derjenige unter ihnen, der mehrere points hat, als der andere, muß 2 Jettons oder Marquen dem Gewinner geben. Man legt dieſelbe à parte (à la queue) und dieſe 2 Marquen gehören am Ende der Partie dem, der am meiſten gewonnen.

Ereignete ſich der Fall, daß die 2. Spieler, denen in der Hand Carten geblieben, einer eben ſo viel points, als der andere hätte, ſo legt jeder von ihnen 1 Marque *à la queue*.

Wenn der Anſpieler (le premier) eine Reihe ſeiner Carten ausgeworfen, z. E. cinq, ſix, ſept, huit, keine Neune aber hat, mithin ſtille halten, und ſagen muß: huit ſans neuf, ſo wirft der Nachſpieler (le ſecond) die Neune aus, wenn er ſie hat. Hätte er ſie aber nicht, ſo wirft ſie der dritte Spieler, wenn er ſie hat, nach, und ſpielt weiter dix, Valet &c. Hätte der dritte Spieler die Neune wieder nicht: ſo darf der erſte (le premier) bey einer Carte zum Ausſpielen, anfangen, bey welcher er will.

Eben ſo wird es gehalten, wenn man à quatre und à cinq ſpielet. Im erſtern Fall bekommt jeder Zehen und bleiben 8 Briefe im Talon; im andern Fall aber erhält jeder Spieler 9, und der Talon beträgt nur 3 Briefe.

Das Comete = Spiel, wenn es, wie das Piquet geſpielt wird.

Oben n. 2. habe ich angemerket, daß dieſes Spiel ſich wie das Piquet verhalte. Da nun im Spiel à deux ein Talon von 12 Briefen iſt, ſo pflegt man einige Carten wegzulegen, und ſtatt deren aus dem Talon zu nehmen, ſo viel man weggeleget.

Der anzuſpielen hat, darf aus dem Talon bis 6 Carten nehmen, weniger aber, als 2, iſt ihm nicht erlaubt, ſondern er muß, wenn er kaufen will, aufs wenigſte ſo viel nehmen.

Der andere, der die Carte gegeben, kan aus dem Talon 3 Briefe kaufen, und muß 3 im Talon liegen laſſen. Es iſt unumgänglich, daß er wenigſtens 1 nehme.

Wann der erſte (le Premier) nicht 6 Carten nimmt, ſo kan er die, ſo er dem andern überläſſet, anſehen, was es für Briefe ſind.

Die Carten, ſo jeder weggeleget, bleiben zur Seite des Spielers, der ſie, wenn er will, beſchauen kan, wie im Piquet geſchehen darf, und es wird mit dem Weglegen der Carten (*l' ecart*) eben ſo im Cometen-Spiel, wie in jenem gehalten.

Im Spiel à trois iſt ebenfalls, wie ſchon oben angeführet worden, ein Talon von 12 Briefen. Der

Pre-

Premier hat Erlaubniß, davon bis auf 6, die andern 2 Mitspieler aber, jeder 3 zu kaufen.

Wenn à quatre gespielet wird: enthält der Talon 8 Carten. Der Premier kauft, wenn er will, 4, der Second 2, und die zween andern jeder 1 Brief.

A cinq, wo nur im Talon 3 Carten bleiben, kan kein *Ecart* gemacht werden.

Von der vormahligen Art, *la Comete* zu spielen.

1. Bey dem ersten Anfang, als dieses Spiel in Uebung kam, wurden 52 Carten genommen, so, daß die 4 As, als 1 mitgezehlet werden mußten.

2. Man ließ, um den Verlust in etwas gering zu machen, nur so viel Jettons oder Marquen zahlen, als Briefe beym Ende des Spiels in des einen Spielers Hand übergeblieben.

3. Man hatte sehr viele Beschwehrlichkeit von dem As, indem diese manchmahl, wenn sie nicht eine Suite hatten, ihrem Spieler in Ansehung des Anspielens, und, wie sie fortgebracht werden mögten, vieles zu schaffen machten. Es wurden dahero selbige abgeschafft, und nur 48 Carten beliebet.

Das Frauenzimmer in Frankreich weiß ungemein dieses Spiel gegen die Fremden anzuwenden, indem es mit den in Werth kleinsten Marquen und Jettons bezahlen lässet, so, daß 4 Jettons erst einen Groschen unserer Münze machen; gleichwohl kan bey dieser geringen Taxe der Comete in des andern Beutel eine ziemliche Verwirrung in seiner Verfassung anrichten. Die Addresse, die angenehme Verände-

rung, die Fertigkeit im Spiel, der Zeit-Vertreib, der nicht, wie beym l'Hombre die Spielenden ermüdet, die Gelegenheit zu gewinnen, oder auch sich seines Schadens bald wieder zu erhohlen, und endlich die Ehre des Spiels selbst, da es von dem Bürgerlichen Stand nicht allzubald nachgemachet werden wird, sondern sich nur in vornehmen Gesellschaften einschränket, alles dies hat vieles beygetragen, daß der berühmte Französische Poete *Laffichard* eine *Opera Comique* unter dem Titel: *la plaisante Comete, qui n'est point à craindre* verfertiget,

die er dem Prinzen und Grafen

d'Eu dediciret.

Das

Das
Taroc-Spiel.

Die Ordnung führet uns auf eines der vornehmsten Spiele, welche heut zu Tage bey den ansehnlichsten Gesellschaften eine Haupt-Belustigung ausmachen. Der Portugiese will die Ehre haben, daß er der Erfinder davon seye. Man erzehlet verschiedene Historgen, wie dieses Spiel erfunden worden. Die 3 höchsten Briefe sollen nach 3 in dem Königreich Algarbien sich durch böse Thaten berühmt gemachte Brüder *Mongues*, *Skis*, *Pacato*, genennet worden seyn, und der Nahme *Tarocco* soll ebenfalls zum Andenken eines sehr bekannten Spielers, der durch den in seiner Kunst erworbenen Gewinst ein sehr kostbares Kloster und Academie zu Setuval gestiftet, seinen Ursprung erlangt haben. Die Etymologien der Nahmen der Spiele sind überhaupts sehr ungewiß, indem sie bisweilen sich blos von einem ohngefehren Zufall, dessen Umstände selten entdeckt worden, herschreiben. Wer solche Dinge weitläuftiger untersuchen wollte, würde zwar den Liebhabern einen nicht unangenehmen Gefallen erweisen, und man hat hierinn einigen Italienern, die gerne ihre Critische Erläuterung und Untersuchungen bey Kunstwörtern anwenden, in der That vieles zu danken. Doch haben wir noch kein solches Buch in die

Hände bekommen, welches eine zulängliche Nachricht von dem Ursprung der gewöhnlichsten Spiele an den Tag legte.

Seit ohngefehr 5 Jahren hat das Taroc-Spiel in Deutschland sich neben den andern üblichen Gesellschafts Spielen eingefunden. Man kan von ihm mit Grunde sagen, daß es einen so glücklichen Fortgang sogleich bey seinem ersten Eintritt in die große Welt erhalten, daß auch die vornehmsten Männer solches zu dem schönsten Mode-Spiel gemacht. Es hat fast mit andern Spielen, als dem *Piquet*, dem *Comete*, dem *l' Hombre*, und Whist = Spiel vieles gemein. Man kan aber nicht recht bestimmen, ob darinnen die Kunst alleine, oder das Glück den meisten Theil ausmache. Beedes scheinet in demselben so genau verbunden zu seyn, daß man nicht leicht von deme, der sehr glücklich spielet, sagen könne, daß er ohne Accurateſſe und besonderm Fleiß gespielet habe. Ich werde mich bemühen, einen kurzen, doch deutlichen Begriff davon in folgenden zu geben.

I.

Von den Taroc = Carten insgemein, und von deren Austheilung an die Mit = Spieler.

Der Carten sind 78 Blätter. Ein und zwanzig sind davon besonders zu merken, die den Nahmen Tarocques führen. Sie gehen nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis 21 fort. Der mit n. 1. oben bezeichnete Brief, der einen aufgeweckten lustigen Bruder vorstellet, heis-

set

set der *Pacat*, der dem, so ihn in der Hand hat, je nachdem er mit andern Taroc stark begleitet wird, oder wenigere derselben zur Seite hat, vielen Vor- oder Nachtheil bringen kan. Er sticht alle andere Farben und Briefe ab, kan aber selbst von einem jeden Taroc abgestochen werden. Wer den *Pacat* auf die letzte hinaus bringen kan, so, daß er damit die letzte angeworfene Blätter der andern Mitspieler absticht; hat eine besondere Ehre, und werden ihme auch Honneurs, wie bey andern Spielen, bezahlt.

Der 21 Brief unter den Tarocs ist der allerhöchste unter den 78 Briefen; er bringt dem, der ihn hat, eine l' Honneur zuwege, und wird der *Mongues* genennet.

Außer diesen 21 Taroc zeigt sich noch ein Brief, welcher einen Pickelhering vorstellet, und *Schkis* heisset. Er ist, fast wie der Scherwenzel, oder, was der Comete im Comete-Spiel ist. Man braucht ihn, wenn man will, und, wie es der Vortheil an die Hand giebt, d. i. man kan damit entweder einen jeden Brief von einer andern Farbe, welche es auch seyn möge, wegnehmen, oder man kan solchen, statt eines Tarocs anwenden. In den unten stehenden Regeln werden wir seinen Gebrauch deutlicher anzeigen. Weil er ein so starker Frey-Mann ist, daß er zu allerley dienen kan, so hat er allemal eine honneur von 5 Marquen zu hoffen.

Die Taroc nehmen alle andere Farben und Blätter weg, und sind die beständigen Trümpfe, womit man Levées machen kan. Die übrigen 56 Briefe sind so vertheilt, daß in jeder Farbe und Gattung, 14 Briefe zu stehen kommen, die in ihrer natürlichen Ordnung, wie sie auf einander folgen, einer höher als der an-

dere sind. Z. E. der König sticht die Dame, und diese den Valet, der Valet das As. Gleichwie im l'Hombre allemahl die in schwarzer Farbe, je mehr sie Augen, (points) haben, diejenigen überstechen, so geringer in den Augen sind; d. i. Pique X. sticht den Pique IX, und diese den Pique VIII: Also ist es in der rothen Farbe eben auch in diesem Spiel so zu halten, daß umgewandt, die wenigern Augen eines Briefs allemal die mehrern übertreffen; und Cœur II. den Cœur III. und Cœur V. den Cœur VI. oder VII. übersticht.

Jede Farbe zehlet seine Briefe: 1) König, 2) Dame, 3) ein Reuther, 4) Valet, 5) das As, 6) die II. 7) die III. und so fort bis auf X.

Der 21 Taroc, welcher *Mongue* genennet wird, der II. Taroc, oder *Pagat*, und der *Sckis*, werden die 3 vördersten Haupt-Matadors genennet. Wer diese hat, bekommt eine honneurs mit 19 Marquen bezahlt.

Wer 10 Taroc in der Hand auf einmahl hat, bekommt, wenn er zu Ende des Spiels über 26 Points mehrere gewinnet, als eine Honneur ebenfalls 10 Marquen.

Der König, die Dame, der Reuter (Cavalier) und der *Valet* in jeder Farbe, wo sie beysammen in einer Hand sind, heissen die Cavalerie. Sie bringen dem, der sie hat, eine Honneur mit 4 Marquen.

Wer 10 Taroc, 1 Cavalerie, Mongue, Sckis, Pagat, den Pacat zulezte hat, zehlet ausser den andern gewöhnlichen points allein an honneurs 34 Points mehr als die andern.

Drey Personen pflegen mit einander zu spielen, und machen, wo sie um 1 in der Zahl stärker, oder zum Viert wären, wechselsweise den Vierten zum König.

Derjenige, so die Carten giebt, giebt 5 mahl herum, auf jedesmahl 5 Blätter; er selbst aber behält 8 Blätter zuletzte. Dieses würde aber eine mehrere Zahl machen, wenn jeder der Mitspieler 25, und der Ausgeber 28 Briefe hätte. Dahero legt dieser von seinen 28 Briefen 3 hinweg, welche er für gut befindet, doch ist ihm nicht erlaubt, einen König hinweg zu legen. So er hingegen 3 Taroc, und darunter den Pagat hat, so ist es ihm wohl vergönnt, dieselben wegzulegen, hat er aber mehr oder weniger, als 3 Blätter Taroc, so kan davon nichts abgelegt werden. Es können auch der *Pagat*, *Sckis*, und 1 Taroc abgeleget werden.

Dieses Weglegen der 3 Carten, nennet man den *Skar*, oder man pfleget, an statt, Cajus, oder Titius hat auszugeben, zu sagen *Cajus*, oder *Titius* legt den *Skar*.

II.

Die vornehmsten Haupt-Regeln in diesem Spiel.

1. Wenn der *Skar* gelegt ist: so hat der, so ihn geleget, so gleich die Honneurs anzuzeigen, so er etwann hat, und die andern folgen nach, so, daß dieses geschiehet, ehe ein Blat zum Spiel angeworfen worden. Ausserdeme sind die Honneurs hernach nicht gültig, und würde jeder, der sie also vergißt, nichts bekommen.

2. Wenn

2. Wenn der Ausgeber die Carte vergiebt, so wird ihm von der Gesellschaft eine Strafe von 5 Points abgefordert, die er an jeden Mitspieler bezahlt. Ueber dieß ist das Spiel ungültig, und die Carte muß von neuem gegeben werden.

3. Würde es der Ausgeber versehen, daß er in *Skar*, etwann nur 2 oder auch wohl 4 Blat weglegte, und der Fehler zeigte sich erst am Ende des Spiels; es hätten aber die andern Spieler bereits einige Honneurs gleich anfangs angezeiget: so zahlet der Ausgeber an jeden, 5 Marquen Strafe, und so viel Honneurs jeder sodann gehabt, eben auch wieder. Das Spiel ist aber ungültig, und muß die Carte von neuem gegeben werden. Hätte der also fehlende Ausgeber selbst einige Honneurs, z. E. Cavalerie, oder 4 Könige, oder 4 Dames ꝛc. gehabt, so muß er das dafür Erhaltene zurücke geben.

4. Im Taroc-Spiel ist es ein wesentliches Stück des Spiels, daß man jedes angeworfene Blat, wenn man in eben derselben, oder der nemlichen Farbe ein Blat hat, bekennen, und solche zugeben muß. Derjenige, so also aus Versehen die Farbe verläugnet, oder unrecht absticht, giebt 5 zur Strafe. Die etwann von ihm also unrecht abgestochene Carten, oder die Levée bleibet ihme, und darf nicht wieder zuruckgegeben werden; Hätte er aber den *Pagat* falsch überstochen: so muß er ihn zuruckgeben, und doppelte Strafe mit 10 Marquen erlegen.

5. Wer mehrere Honneurs ansaget, als er würklich hat, verfällt in die Strafe von 5 Marquen.

6. Der *Skis* (andere nennen, weil dieser Brief überall frey agiren, und sich nicht an die Regeln des

Spiels

Spiels binden darf, denselben Excuse) gleichwie er selbst kein Blat sticht, auch nicht durch ein anders abgestochen werden kan, sondern er wird von deme, der ihn in der Hand hat, bey Gelegenheit, wenn er es für gut befindet, abgeleget, und dagegen ein ungültig Blat von denen bereits eingenommenen, weggegeben.

Setzet den Fall: Cajus wirft den Treffle Valet, Titius hat zwar die Treffle-Dame, er glaubt aber, daß, wenn er sie zuwürfe, der Sempronius den Treffle-König haben, und also furcoupiren mögte. Er will also Titius seine Treffle-Dame nicht so unnütze und umsonst zuwerfen, dahero, weil er den Skis hat, wirft er denselben zu, nimmt ihn aber sogleich, und giebt von den bereits vor sich habenden gemachten Levées ein Blat zurück an den, welcher so eben die Levée macht.

7. Dieser Skis giebt dem, in dessen Hand er stehet, den Vortheil, daß, wenn dieser 3 Könige in der Hand hätte, solcher als der 4. König gerechnet werden kan. Eben so, wenn einer 3 Bilder in der Hand hätte, z. E. Pique-König, Pique-Dame, Pique-Valet; so kan der Skis so viel, als der abwesende Cavalier gezehlet, und als eine halbe Cavalerie gerechnet werden.

8. Geschähe es, daß ein Spieler vermittelst des Schkis nur einen, und sonst gar keinen Stich machen sollte, so wird er bey Endigung des Spiels für 4 Points gezahlet.

9. Oben haben wir schon gemeldet, daß *Pagat*, *Schkis* und *Mongue*, oder der XXI. Taroc die höch-

höchsten Matadors sind. Wer diese hat, bekommt von jedem Mitspieler 10 Points, und jeder folgende Matador wird nach seiner Reihe, in der er stehet, mit 5 Points bezahlet.

10. Eine ganze *Cavalerie* ist König, Dame, Cavall und Valet von einer Farbe, und wird mit 10 Points von jedem, eine halbe Cavalerie aber, bey welchen der Schkis gebrauchet wird, nur mit 5 Points bezahlet.

11. Wenn man eine Cavalerie ansaget, so darf der Ausgeber kein Blat davon in den Skar legen; Würde es jedoch geschehen, und hätte er, indem er solche angesaget, die Honneurs dafür bezahlet, so muß er solche zurück geben.

12. Der *Pagat* ist denen andern Mitspielern ein Dorn in den Augen. Sie suchen ihn hervor zu locken, wie sie können; sie spielen Tarocco aus, und wiederhohlen es so lang, bis der *Pagat*, (weil sonst kein Taroc mehr in der Hand dessen ist, der jenen hat,) hervor gehet. Dieses heißt den *Pagat* forciren. Bisweilen sticht man, wenn eine Farbe angespielt wird, und man nicht bekennen kan, ein solches Blat ab. Weil es aber sich leicht ereignen kan, daß der andere Spieler, oder der Nachspieler eben auch das angebrachte Blat nicht bekennen könnte, mithin der *Pagat* furcoupiret würde: so muß der, so denselben also verliehret, an jeden Mitspieler 5 Points bezahlen. Geht der *Pacat* auf den allerletzten Stich verlohren; so werden an jeden Mitspieler 10 Points bezahlet.

13. Wer

13. Wer also sein Spiel zu dirigiren weiß, daß er bey dem allerletzten von den andern angebrachten Blat den Stich mit dem *Pagat* machet, der hat die Ehre, daß er Maitre vom Spiel wird, und von jedem Mitspieler 10 Points bezahlt erhält.

14. Alle Blätter im Spiel gelten nichts, ausser folgende, welche in der Zusammenziehung der points also gerechnet werden. Der XXI. Taroc, oder Mongue gilt 5. Der *Pagat* 5. Der *Schkis* 5. Ein König 5. Eine Dame 4. Ein Cavall 3. Ein Valet 2.

15. Wer auf das ausgeworfene Blat, in derselben Farbe mit keinem bekennen kan, derselbe muß solches angebrachte Blat mit einem Taroc nehmen.

16. Wenn Tarocs angespielet werden, so dörfen die andern Spieler nicht anders, als mit Taroc bekennen, und solchen zuwerfen.

17. Der *Schkis* giebt zwar das Recht, daß ihn sein Besitzer nach seinem Vortheil brauchen kan, wie er will; Alleine er darf ihn nicht länger in der Hand behalten, als so lange er Taroc noch hat. Sind keine Tarocs mehr da, so muß der *Schkis* bey der ersten Couleur, so gefordert wird, wenn man sie nicht mit einem Blat bekennen kan, abgeleget werden.

18. Eben muß der Besitzer des *Schkis* denselben annoch vor Ende des Spiels, wenn bey jedem Spieler noch 3 Blat in der Hand sind, ablegen. Setzet den Fall: Cajus hat den *Schkis* in der Hand, und ist am Ausspielen, indem er nur noch 3 Blätter hat.

Er

Er kan den *Schkis* nicht anspielen, sondern der, so ihme zur rechten Hand sitzt, spielet aus, was er will, und darauf legt Cajus den *Schkis* ab.

19. Wenn das Spiel zu Ende ist, muß jeder der Spielenden, wenn er nicht verlieren will, 26 Points zehlen können. Was über 26 ist, heißt ein Gewinnst, gleichwie das, was unter der Zahl 26 ist, ein Verlust heisset.

20. Man berechnet seine Lesen und Points also: Es wird allemahl ein Blat, das berechnet werden kan, (vid. n. 14.) mit zwey andern, die nicht als Points gezehlet werden, zusammen genommen, und darauf fortgerechnet. Auf diese Weise werden in der ganzen Carte 78 Points herauskommen.

Das

Das

Piquet-Spiel.

Unter allen Carten-Spielen, die sich so vielmals verändern, und niemals einen beständigen Gebrauch haben, hat sich dieses am längsten bey seiner Ehre erhalten. Weder besondere neue Zusätze, noch die sonst mit der Länge der Zeit die Regeln der Spiele verwechslende Begierde, etwas neues zu erfinden, haben dem Piquet eine andere Gestalt gegeben. Vielmehr hat es sich in seiner Schönheit bis auf den heutigen Tag noch erhalten, und hat darinn vor den andern einen Vorzug. Es ist sehr künstlich und ordentlich eingerichtet, erfordert vornemlich eine gesunde Urtheils-Kraft, und schärfet den Witz ungemein. Es ist ein Zeitvertreib zwischen zwey Personen, und leidet nicht so leicht mehrere zusammen, gewährt aber auch seinen Liebhabern, wenn sie schon so geringe in der Anzahl sind, ein ziemliches und reines Vergnügen. Man hat sich viele Mühe gegeben, dieses Spiel wohl, deutlich, und nach den üblichsten Sätzen, die von den Kennern geprüfet worden, zu beschreiben, und in seine Regeln zu fassen. Doch ist in diesen Abhandlungen noch vieles da und dort zu dunkel, als daß der Anfänger sich alles, nach seiner eigentlichen Bedeutung, vorstellen könnte. Vielleicht haben diese Blätter das Glück, daß der Versuch, eine ächte Beschreibung zu geben, denen Kennern gefällt,

fällt, und den Anfängern dienen mögte, eine zureichende Anweisung nach den Regeln darinn anzutreffen. Alle Regeln, und Beschreibung des Spiels sind in Vergleichung gegen die Erfahrung, die man sich aus dem Zuschauen bey demselben, oder indem man selbst seine Geschicklichkeit auf die Probe setzet, nur die ersten Gründe, aus denen man die verschiedene Fälle entscheiden kan, die sich hierbey ereignen.

I.

Von der Piquet-Carte, und der Art, solche auszugeben.

a) Das ganze Spiel hält in Carten 32 Blätter, und wird nicht, wie ehemals, mit 36 gespielt. Die Blätter sind in jeder der 4 Farben, As, König, Dame, *Valet*, Zehen, Neune, Acht und Sieben. In eben dieser Ordnung werden sie in der Hand rangiret, und immer die Niedrigere von der Höhern abgestochen; der König vom As, die Dame vom König, der Valet von der Dame ꝛc.

b) Jeder Brief gilt so viel Augen, als er anzeiget; die Zehen gilt für zehen, die Neune für das, was diese Zahl bedeutet. Das As aber, wird für 11 gerechnet, jedoch, wenn es, indem es eine andere Carte sticht, von eben derselben, als die abgestochene, seyn wird. Die drey Bilder, König, Dame, Valet, werden, jedes, als 10 gerechnet.

c) Da der, welcher anspielet, (qui est le Premier, qui a la main) allezeit im bessern Vortheil sitzet, als der, so die Carte ausgiebet: so pflegen beede ehe das Spiel angeht, jede aus der Carte von

ohn-

ohngefehr ein Blat zu ziehen. Der das Niedrigere hat, meliret und theilt die Carte aus. Der Anspieler hebet ab. Der Ausgeber giebt sodann dem andern und sich 4mahl, allezeit 3 Briefe, oder 6mahl allezeit deren zwey. Mehrere und wenigere auf einmahl dörfen nicht gegeben werden. Die überbleibende Acht Briefe, der Talon, dienen, um davon gegen die weglegende Carten, andere zu nehmen.

d) Wenn 13 Carten, mithin eine zu viel, oder nur 11, folglich zu wenig gegeben werden: so soll frisch ausgegeben werden. An einigen Orten kommt es darauf an, ob der Mitspieler begehre, daß noch einmal ausgegeben werde, oder ob er bey seinem Spiel, so er in der Hand hat, bleiben wolle. Im letztern Fall läßt er, wenn er kauft, dem Ausgeber 3 in Talon zum besten liegen; hätte er nur 11 Blätter in der Hand, so legt er zwar, wenn er kaufen will, und 5 brauchet, 5 weg, nimmt aber aus dem Talon 6 so, daß dem Mitspieler nur 2 übrig bleiben. Wo über 13 noch eine zu viel, und statt 12 nur 10 Briefe ausgetheilet werden, verstehet es sich ohnehin, daß ganz von neuem müsse gegeben werden.

e) Wenn ein Blat im Talon aufgekehrt läge, und entweder das oberste, und erste im Talon, oder das erste von den 3 wäre, die dem Ausgebenden zum Kaufen übrig bleiben: so muß nothwendig die Carte von neuem gegeben werden. Denn wenn man demjenigen, dem diese aufgelegte Carte gehörte, es zu seinem Willen lassen wollte: so würde er bey einem guten Spiel gar gerne diesen Fehler passiren lassen, hingegen, wenn er siehet, daß dieses Blat ihm wenig nutzen mögte, sogleich verlangen, daß aufs neue ausgegeben würde.

II.

Wie viel Brief jeder Spieler ablegen soll, und was *Carte blanche* heisse?

1) Jeder der Spieler besiehet seine 12 Blätter, stellet sie nach ihren Farben in Ordnung, nemlich die Cœurs, oder Treffles zusammen, und suchet nach, was er darinn wahrnehmen könne, das er unter eine gewisse Classe bringe. Findet er unter allen 12 Briefen keine Figure, das ist: König, Dame, Valet; so ist seine Carte leer von Bildern, und dieses heisset: *Carte blanche*. Er sagt hierauf zu den andern: Ich habe Cartes blanches. Wenn dieser seine Carten, um neue aus dem Talon zu nehmen, weggeleget: so wirft der, so die Cartes blanches hat, solche auf, und marquiret sich zum Besten darfür 10 Points.

2) Wenn der, so ausgiebt, kein Wort dagegen saget, da ihm der andere les Cartes blanches aufgewiesen; jener aber auch Cartes blanches hätte: so wartet er, bis dieser von seinen aufgewiesenen Cartes blanches zu Kauf weggelegt, und sagt alsdann: Ich habe Cartes blanches, und zehlt gleichfalls 10 dafür.

3) Sind die Cartes blanches also aufgewiesen, so legt der, so sie hat, davon hinweg, als er glaubt, daß er aus dem Talon zur Verbesserung seiner Carte kaufen werde. Wenn er der Ausspieler ist, so kan er allemal 5 kaufen, mehr geht ihm nicht an: auf das allerwenigste aber muß er Eine kaufen. Wenn er anstatt 5 nur 2, 3 oder 4 kaufet, weil es etwann

sein

sein Spiel also mitbringet; so darf er die Carten unter den 5, die er nicht nimmt, besehen.

4) Das Spiel mag an sich so schön seyn, wie es wolle, und, wenn es auch weit besser wäre, daß man gar keine Carte kaufte; so muß doch wenigstens Eine aus dem Talon genommen werden. Der die Carte ausgegeben, hat nicht weniger Erlaubniß, was er von den 3 im Talon, die er nehmen könnte, darinn zurücke lässet, zu besehen. Ein Blat von diesen 3 muß er unumgänglich kaufen. Wenn er die 2 noch übergebliebene im Talon durchgesehen, so mag der Anspieler, (qui a la prime) wenn er nur vorher spricht, welche Farbe, entweder Pique oder Treffle &c. er anspielen wolle, wohl durchsehen.

5) Wenn der Anspieler sagte: Ich spiele *Cœurs*, darauf die im Talon von dem andern zurückgelassene Carte durchsiehet, alsdann aber statt Cœur, die Treffle oder Carreau anbringen wollte: so ist dieses niemals erlaubt, und kan der andere Spieler frey bestimmen, welche Farbe er nun, da er nicht Wort gehalten, ausspielen solle.

III.

Von der Einrichtung der Carte in der Hand zu einen Spiel, und wie man geschickt ablegen solle? (*ecarter*)

Es ist vor allen darauf Acht zu haben, wie man immer aus einer Farbe die meisten Blätter, z. E.

aus Pique, die meiſte, die man in der Hand hat beyſamm behalten möge. Die Anzahl und Ordnung ſolcher mehrern Blätter von einer Farbe, wird der Rummel (la Ronſle, le Point) genennet. Ferner hat man darauf zu ſehen, daß man die Briefe, die in einer gewiſſen Suite oder Reihe aufeinander folgen, oder die Sequenz=Carten nicht zerreiſſe, oder, daß man deren überkommen möge, indem ſie Honneurs, oder Strafen zuwege bringen können. Wenn man ſolche Sequenz=Carten nicht hätte, oder, daß wenn dem Spieler zu einer Sequenz=Carte von 6, noch 1 fehlte: ſo ſucht er nach ſeinem Ermeſſen ſo viel Carten wegzulegen, damit er durch die neuern aus dem Talon, dieſe Sequenz=Carte von 5 ergänzen mögte, damit er eine Sequenz von 6 erlange. Endlich giebt ein geſchickter Spieler wohl acht, wie er in die Hand, 3 oder 4 Zehen, 3 oder 4 Könige, 3 oder 4 As, 3 oder 4 Dames ꝛc. bekomme. Wenn er 3 Könige, 3 As, 3 Dames ꝛc. hat, ſo zehlt er für jedes Gedritte, 3 Points. Wenn er dergleichen Briefe im Gevierten hat, ſo zehlet er z. E. 14 Könige, 14 Dames, 14 As, 14 Valets, 14 Dix, oder Zehen.

IV.

Von den Sequenz = Carten.

Um die Sequenz=Carten deſto beſſer in ihren Eigenſchaften zu verſtehen, beliebe man folgendes anzumerken.

Wenn Carten in einer Reihe aufeinander folgen, ſo wie ſie in der Ordnung des Spiels gehen, ſo heiſ-

ſen

sen sie Sequenzen. Als König, Dame, Valet, z. E. gehen von der höhern zu der niedrigsten, und von der niedrigsten zur höhern, in einer Folge aufeinander, und heissen Sequenzen. Wenn 3 Briefe diese Eigenschaft haben, so sind sie eine Sequenz von dreyen. Wenn 4 Briefe also aufeinander folgen; so sind sie die Sequenz von Vieren. Man nehme 5, 6, 7, 8 Briefe in einer solchen Ordnung an: so hat man eben so viel Sequenzen. Um das Wort Sequenz von 3 oder 4, oder 5 Carten zu erspahren: sagt man kürzer: die Terz, Quart, Quint, Sext, Siebende, Achte.

1) Die Terz, sind 3 aufeinander folgende Carten. Man zehlet sie also, daß man von dem niedrigen hinauf bis allezeit zu dem dritten höhern Blat rechnet, und wie dieses 3te höhere Blat heisset: so wird auch die Terz genennet. Man rechne von der Sieben an, so folgt die Achte, und auf diese die Neune; diese Sequenz ist Terz Neune, oder von Neune, die Achte, Neune, Zehen ist die Terz von Zehen. Die Neune, Zehen und der Valet ist die Terz von *Valet*, die X. der Valet, und die Dame ist Terz von Dame. Der Valet, Dame und Roi ist Terz vom König oder *Roi*. Die Dame, der Roi und das As ist Terz von As oder Terz As. Merket, alle diese Carten müssen von einer Sorte seyn, d. i. sie müssen alle Pique, oder Treffles ꝛc. seyn. Die Terz von 7 bis 9, oder Terz Neune, ist die Niedrigste: (Tierce basse) die Terz von Dame bis As, ist die höchste, und diese wird insgemein Terz *major* genennet.

Die Quart (la quatrieme,) wenn man statt 3 Briefe, 4 hat, die aufeinander folgen: so dörft ihr nur es so machen, wie bey der Terz; Mithin ist die VII. VIII. IX. X. die unterste Quart; die Quart-*Valet* sind die VIII. IX. X. Valet; die Quart-Dame sind IX. X. Valet, Dame; die Quart-König sind X. Valet, Dame, König. Der Valet, die Dame, der König und das As heissen, und sind die Quart-major.

Die Quint ist, wo ihr eine Reihe von 5 Blättern gehabt. Die Quinte-Major bestehet aus As, König, Dame, Valet und X; oder umgekehrt: Die Quint von König sind IX. X. Valet, Dame, König; die Quint von der Dame sind VIII. IX. X. Valet, Dame; die Quint vom *Valet* sind VII. VIII. IX. X. und der Valet. Diese ist die unterste Quint, (la basse.)

Die Sext, die Siebende und Achte. In der Sechsten machen die Sext-Major aus: die VIII. IX. X. Valet, Dame, König und As. Es ist noch darinnen eine *Sext* von König, nemlich die VII. VIII. IX. X. Valet, Dame und König. Man sagt von dieser letzten nicht, daß sie la basse sey, sondern sie heisset: Sextieme de Roi. In der Siebenden ist eine *Sept-Major*, und eine Sept-König. In der Achten aber bleibet die Acht-Major (Huitieme-Major) alleine, denn sie bestehet aus der VII. VIII. IX. X. Valet, Dame, König und As.

V.

Die aus den Sequenz-Carten entstehende Honneurs, und wie die erstern angesehen werden.

Der Spieler muß derowegen darauf bedacht seyn, daß er, wenn er kaufen will, seine Sequenz-Carten, die er bereits in der Hand hat, wenn sie ansehnlich sind, nicht zerreisse, oder daß er einige Briefe so wegwerfe, damit er durch die Neuen aus dem Talon bessere Sequenz-Carten erlange. Je höher die Terzen sind, d. i. wenn er Terzen vom König, oder vom As, die Terz-Major hat; je mehr er Quarten in seiner Carte haben wird. Wenn er die Quint, die Sext ꝛc. hat: so steigen die Honneurs, die ihm der andere bezahlen muß; denn ausser den Terzen, welche 3 gelten, zehlet er bey der Quart schon 14 Augen; Bey der Quint hat er eine Honneur von 15, bey der Sext von 16, bey der Sieben von 17, bey der Achte von 18 Points.

Wer eine höhere Terz, Quart, Quint, Sext und Sept hat, als der andere, der macht dadurch, daß die niedrigere Terz ꝛc. nicht gezehlet, mithin auch nicht bezahlet wird. Die Terz-Major macht die andern Terzen alle zu nichte, die in der nemlichen Farbe, worinn sie ist, vorkommen mögte. Die Terz von der Dame annulliret die Terz vom Valet in der nemlichen Farbe.

VI.

Wie man sein Spiel geschickt berechnen soll.

Wenn man weggelegt, und aus dem Talon genommen: so sagt jeder Spieler aus seinen Carten an, was er für Honneurs habe.

Gleich anfangs giebt jeder seinen Rummel (la Ronfle) an, wie viel derselbe Points betrage. Dieser Rummel muß von einerley Farbe seyn. vid. oben §. III. Der, so der Anspieler ist (qui a la prime, la main) meldet seinen Rummel zuerst. Hat der andere Spieler einen bessern Rummel, der mehr Augen hat; so sagt er zu dem Anspieler: **Euer Rummel ist nicht gut.** Hat er aber einen schlechtern Rummel, als der Anspieler; so spricht er: **Euer Rummel ist gut.** Man pflegt den Rummel also zu zehlen. So viel mahl Zehen Augen (Points) ein Spieler in seiner Farbe befindet: so viel Augen rechnet er, wofern der andere nicht so viel, oder nichts mehrers hat. Mithin, wenn er dreyßig Augen hätte, so rechnet er 3, wenn deren 40 sind, 4, und so weiter hinaufwärts. Was zwischen einer jeden Zehen bis zu der andern für Augen seyn mögten, als z. E. zwischen 30 und 40, die einfachen Zahlen, 1, 2, 3, 4 und 5: so werden solche doch nur als 30, folglich 3 gerechnet. Die anderen 4 Zahlen, als 36, 37, 38, 39, werden schon zu den 40 gezehlet. Setzet: Cajus hat einen Rummel von 36 Augen (points.) Er zehlet also 4, weil, was über 35 ist, schon zu 40 mitgerechnet werden.

Der,

Der, dessen Rummel gut ist, legt solchen frey auf den Tisch auf, und lässet ihn sehen. Wo er es nicht thut, so hat der andere das Recht, den seinigen aufzulegen, und seine Carten zu zehlen.

Wenn der Rummel, welcher gut ist, von dem, der ihn hat, aufgewiesen worden: so meldet darauf der Anspieler seine Sequenz-Carten, seine Terzen, Quarten, Quinten, Sexten ꝛc. nach der Reihe an. Bey jeder aber wird erfordert, wie beym Rummel, daß sie gut seye, und daß der andere Spieler nichts dawider einzuwenden habe.

Stellet euch den Fall vor, der eine sagte: die Terz-Major in Herz, und der andere hätte die Terz von Cœur-Valet: So wird der letztere dem erstern einraumen müssen, daß seine Terz-Major besser wäre. Setzet ferner: der eine saget: Die Quart von König in Pique, und der andere spricht: die Terz-Major. Weil hier eine Quart ist, so kan die Terz-Major nicht gezehlet werden; indem die Terz von der Quart, die Quart von der Quint, die Quinte von der Sext, die Sext von der Sept, und diese von der Achte emportiret, oder abgestochen wird. Wenn also z. E. der Anspieler sagt: Quart vom König Pique, nnd der andere hätte die Terz-Major in Cœur, so muß er zu dem ersten sagen: Ist gut! d. i. Ich habe dagegen nichts einzuwenden.

Eine jede Terz gilt 3, die Quart 14, die Quinte 15, die Sext 16, die Sept 17, und die Acht 18. Es ist hier zu merken, daß der, so die höchste Terz hat,

hat, ob er gleich nicht mehr, als eine Terz hätte, doch alle Terzen seines Mitspielers, wie viel derselben auch seyn mögten, wenn sie einerley Farbe sind, nichtig machen, und solche mitzehlen darf. Wer die Quart hat, sticht die Terz, und wer die Sext hat, kan die Terzen, Quarten und Quinten, des andern mitzehlen, wann schon dieser eine höhere Quart hätte als der andere, so die Sext hat.

Wenn die Sequenz-Carten angemeldet worden, so rechnet und zehlet man auch das Gedritte, oder Gevierte, wenn nemlich einer 3 oder 4 Könige, 3 oder 4 Dame, 3 oder 4 Valets, 3 oder 4 Zehen hätte. Drey Neune, 3 Achte, und 3 Sieben, oder 4 der niedrigen Briefe werden nicht mitgezehlet. Jedes Gedritte dieser Blätter gilt 4 Points, und es verhält sich mit ihnen und den Sequenzen auf ei-erley Art; Eben so ist es auch mit dem Gevierten dieser Blätter beschaffen. Die As sind allemahl höher, als die Könige, und die Höhere hat gegen die Niedrigere die Oberhand. Man kan jedoch wegen 3 As, auch 3 Dames, 3 Valets und drey Zehen, wenn solche vorhanden sind, rechnen, obgleich der andere 3 Könige hätte.

Der, so vier As, 4 Könige, 4 Dames, 4 Valets, oder 4 Zehen hat, saget allemal: 14 As, 14 Könige an.

Man hat hierbey vornehmlich zu bemerken, daß, gleichwie ein jeder den Rummel frey auflegen muß; solches auch bey jeder Sequenz, und bey jedem Gedritte und Gevierte von As, Königen, Dames ꝛc. nicht aus der Acht zu lassen. Eben so verfährt man weiters, wie bey dem Rummel, daß, wenn der ei-

ne

ne eine Terz, Quart, ꝛc. ansaget, der andere, so, wie seine Carten es erlauben, dieselbe entweder, als gut erkläret, oder, wenn er sie besser hätte, durch das Gegenwort: Nicht gut! zu erkennen giebt, daß seine Terz höher, oder überhaupts, daß seine Honneurs ehender, als die des andern, verdienen gezehlet zu werden.

Ist von jedem Spieler der Rummel gemeldet, und seine Terzen, Quarten, oder auch seine 4 Könige, ꝛc. angeben worden; so rechnet jeder dieses zusammen, und verfährt, wenn wir den Fall annehmen, daß einer 4 im Rummel hat, also: Er weiset seinen Rummel auf, den der andere für gut eingestanden, und sagt, wenn solcher z. E. in 4 Blättern bestünde, Vier, und vierzehen As, sind Achtzehen. Wenn er noch einige Quarten oder Terzen hat, die gleichfalls der andere, als gut zu seyn eingeräumet, so rechnet er diese auch mit ein; wo er aber nichts als die vierzehen As und den Rummel mit 4 Blättern hätte, so bleibt er bey 18, wirft eine Carte aus seinem Rummel an, und zehlet für jede Carte, mit der er sticht und ausschläget, bis auf zehen. Wir werden unten von dem Spielen selbsten mehrers reden.

Um das vorstehende noch deutlicher zu machen, wie man zehlen soll, mag folgender Fall dienen. Cajus hat die Carte gegeben; Titius ist der Anspieler. Titius hat 1) nachdem Cajus weggeleget, seine Cartes blanches gewiesen, diese rechnet er mit 10 Points, er hat 2.) einen Rummel mit 5 Blat, in welchem 50 points sind, diese rechnet er, als 5, welches nun mit den 10 Cartes blanches 15 machet. Er hat ferner 3.) eine gute Quart, und rechnet dafür

für 4, so zu 15 genommen, 19 machet. Er hat ausserdeme noch 3 As, oder 3 Könige, wo Cajus, als Titius ihme solche angemeldet, gesaget hatte, daß sie gut wären, diese rechnet er auch mit zu den 19, und, wenn er also alle die verschiedene honneurs in seiner Carte angegeben, so wirft er ein Blat an, welches er, wenn es ein As, ein König ꝛc. eine Dame, ein Valet, oder Zehen ist, wieder als einen Point rechnet. Die Blätter, so unter der Zehen sind, können nicht als Points gezehlet werden.

VII.

Von den *Hazards*, oder den Sechzigern, (*Pic*) den Neunzigern, (*Repic*) und dem Matsch (*Capot.*)

Wann der, so Anspieler ist, indem er seinen Rummel, Sequenzen und 3 oder 4 Könige zehlet, schon 30 Points zusammen bringt, ohne daß der Mitspieler etwas gerechnet, und wenn er bey seinem Anwurf folglich mit der ersten Carte, die er ausspielt, 1 zehlen kan, derselbe hat einen Sechziger, oder *Pic*. Er zehlet nemlich nicht 29 oder 30, sondern er darf zur Ehre des Spiels, das er so schicklich in seiner Hand sortiret, doppelt so viel, nemlich 60 zehlen.

Hat der, so die Carte gegeben, auch einen Rummel und gute Sequenzen, so, daß er in seiner Hand schon 29 zehlen kan, und es wirft sein Mitspieler eine Neüne, oder Achte, oder Sieben an, als welche kein Point seyn kan, so, daß es dem, der die Carte ausgegeben, gar leicht ist, die angeworfene höher zu überstechen, so fährt er fort bey seinen 29 zu zehlen,

und

und sagt: 29 und 1 ist 30, dieß thut Sechzig. Die Ursache ist, weil noch kein Blat geworfen worden, so als ein Point gerechnet werden könnte, der Sechziger aber entsteht, wenn man ohne Unterbrechung und in einer Folge nacheinander, ehe im ordentlichen Spielen der Carte eine Carte, so ein Point wäre, ausgeworfen worden, 30 zehlen können.

Ist aber der Fall so, daß der Anspieler (le Premier) einen Point das erstemahl auswirft, welcher 1 zehlet: so hat er den Sechziger, und der andere, so gegeben, (le Dernier) bleibt bey seinen 29, oder zehlt, wenn er eine Levée macht, auf 30 fort.

Geschiehet es, daß der, so einen Sechziger hätte, aus Uebereilung oder Vergessenheit, anstatt 60 zu sagen, nur 30, 31 ꝛc. zehlte, sich aber nachmals erinnerte, und indem er einen Point anwirft, sprechen würde: 30 in Pique machet 60, 62; So hindert ihn solches am Spiel nicht, wenn es auch würklich fast bey dem Schluß der Parthie wäre, daferne nur nicht die Carte zum neuen Spiel schon gemischet worden ist.

Derjenige, der sowohl wegen Blanche, als auch Rummel, Sequenzen, As, Könige, Dames, Valets, es seyen nun diese ein Gedrittes oder Geviertes, in Zusammenrechnung seiner Points, 30 völlig zehlen kan, ehe er noch ein einiges Blat ausspielet, oder, ehe noch der le Premier etwas angerechnet: derselbe sagt anstatt 30, auf einmal 90, und fährt im ordentlichen Spiel bey jedem Point sodann fort: 91, 92 ꝛc. Diese Honneur und Hazard heisset Neunziger, oder *Repic.*

Wenn im Spiel selbsten der eine Spieler alle Carten macht, so, daß der andere gar keine Levée machet:

so hat er den Marsch. Sonsten ist es gewöhnlich, daß der, so in dem Spiel die mehrsten Levéen oder Reihe mit seinen Carten macht, angesehen wird, daß er das simple Spiel gewonnen habe, und daher Zehen rechnen darf. Wer aber den Marsch macht, hat über diese Zehen, noch 30 zu rechnen, und darf also 40 zehlen. Dieser Marsch heißt sonsten le Capot. *Faire capot* heist also: des andern Carten sämtlich abnehmen, so, daß er ohne die geringste Levée da sitzt. Es ist möglich, daß Repic und Capot, oder Capot und Pic bey einem Spiel zusammen treffen können. Die *Academie des Jeux Tom. I. p. 6. & 7.* behauptet, daß alle diese 3 Hazards auf einmal zugleich bey einem Spiel beysammen stehen können. Sie führt den Fall also an:

Man setze voraus, einer der beeden Spieler habe die 4 Terz-Majors, sein Rummel sey gut, und er seye Anspieler. Er wird also nach seinem Rummel von 4 Blat, mit 4 eingehen, die 4 Terz-Majors machen 12, mithin zehlet er 16. Er hat 14 As, mithin zusammen 30, weil er aber schon zusammen rechnen kan, ehe der andere etwas rechnen können; so zählet er 90. Dieses wäre Repic oder Neunziger.

Er hat 14 Könige, und 14 Dames, dies wären 28 zusammen 118. Indem er anfängt zu spielen und auszuwerfen, so zehlet er von 118 bis auf 43 also zusammen 161. Er macht alle Lesen, mithin den Capot, der 40 gilt; folglich hat er zusammen 201 Points auf einmal, und Pic, Repic und Capot sind beysammen.

Es erkennet jeder leicht, daß in diesem ganzen Raisonnement angenommen werde, daß der Pic

unter

unter dem Repic mit eingeschlossen seye. Da aber die Regeln des Spiels beede Hazards gar eigentlich von einander unterscheiden: so wird es wohl bey dem bishero üblich gebliebenen Satz beruhen können, daß nur Capot mit Pic, oder auch mit Repic conjungiret werden möge. Ueber dieses gesteht der Verfasser der Academie des Jeux pag. 7. selbst ein, daß der von ihm vorgestellte Fall so selten sey, daß es fast noch daran zu zweifeln stehe, ob er jemahls würklich entstanden. Wir haben hier nicht mit möglichen Fällen zu thun, wenn wir den Liebhabern die Art, wie würklich dermalen das Piquet gespielet werde, richtig beschreiben sollen.

VIII.

Von dem ordentlichen Spiel selbsten.

1.) Nachdem der Anspieler (qui a la prime, la main, qui est le premier) alles, was er hat berechnen u. zehlen können angemeldet und aufgewiesen, so spielt er von seinen 12 Briefen einen aus, wie es ihm gefällt. Nur hat er darauf zu sehen, daß er ein As, oder König, oder Dame, oder Valet, oder Dix bringe, denn diese gelten ein Point, was aber unter Zehen ist, kan nicht gerechnet werden. Hätte er nun in seinen vorher zusammen gerechneten Points einen Sechziger gemacht, so zehlt er bey diesem angespielten, welcher 1 Point ist, fort 61.

2.) Der andere, (le dernier) fängt hier so gleich an, wenn das erste Blat des Premier ausgeworfen ist, seinen Rummel, wenn er gut ist, seine Terzen, Quarten, Quinten ꝛc. die ihm der Premier gut zu seyn, eingeraumet, hernach seine 3 oder 4 Könige,

Dames, ꝛc. anzumelden, und aufzuweisen. Kan er des Gegenspielers Carte wegnehmen, so ist es gut, und zehlet er sodann in seiner zusammen gerechneten Zahl fort. Hat er kein höheres Blat, so giebt er ein niedriges von derselben Farbe, als das ausgespielte ist, zu, und der andere wirfft wieder eine andere aus.

3.) Gleichwie nun im Piquet nicht, wie im l'Hombre und andern Spielen eine Surprise statt findet; also muß allezeit der, so eine Carte anwirft, zugleich ihre Farbe, z. E. Trefle, Pique nehmen, damit der andere, wenn er in der nemlichen Farbe versehen ist, zuwerfen, oder die Levée machen könne. Ausserdeme, darf der andere, wenn er auf die angeworfene Carte eines seiner Blätter zugespielet hätte, solches wieder zurücke nehmen, wenn es auch sogar von eben der Farbe gewesen, welche jener ausgespielet hatte.

4.) Die vornehmste Absicht der Spielenden muß dahin gehen, wie einer vor dem andern, zu Levéen, kommen, wie er seinen Gegenspieler daran verhindern, wie er die meisten Augen, und auch die meisten Blätter haben könne. Das letztere nennet man im Französischen, gagner les cartes.

5.) Im Piquet hat man keine Trumpf-Carten, sondern es sind nur die besten, welche die andern überstechen und eine Levée machen. Dahero, wenn z. E. Cajus den Trefle-König anspielet, und Titius hat das Trefle-As; so sticht Titius und machet eine Levée. Hingegen, wenn Cajus die Cœur-Sept anspielete, Titius hätte diese Farbe nicht, und

würfe

würfe Pique Valet, oder noch einen höhern Brief aus einer Farbe, die nicht Cœur ist, zu: so hat er keine Levée, sondern Cajus zieht dieselbe.

6.) Bisweilen hat der Anspieler, (le premier) das Unglück, daß, wenn er seinen Rummel, Quinten, Quarten ꝛc. ansaget, der andere Spieler bey jeder spricht: Nicht gut. *(il ne vaut pas)* Dahero kan er nicht anderst, als daß er im Anfang des Spiels bey dem ersten Anwurf, wenn das Blat ein point ist, nur 1 und ferner so lang, mit 2. 3. 4. ꝛc. fortzehlen kan, bis der Gegenspieler durch eine höhere Carte ihme die ausgeworffene übersticht.

7.) Der, so ausgegeben, (le dernier) spielt, wenn er des Ausspielers Carte weggenommen, und die erste Levée gemacht, gleich wieder fort. Es stehet bey ihm frey, welches Blat er sodann zum Anwurf nehmen wolle.

8.) Die beeden Spieler fahren auf diese beschriebene Art so lang fort, bis ihre 12 Carten gegeneinander gefallen, der so den letzten Stich macht, darf, wenn die Carte, die er anwirfft, ein Point ist, zwey dafür zehlen, aber, so sie kein Point ist, nur eines.

9.) Jeder zehlet sodann seine Levéen. Der die mehresten hat, rechnet sich 10 an. Hätten beede Spieler jeder 6 Levées vor sich, so wird nichts gerechnet, und steht das Spiel, wie man zu reden pflegt, innen. (le jeu balance)

10.) Der im vorigen Spiel gegeben, wird in nachfolgenden Anspieler (le premier.) Man fäh-

ret mit diesem Abwechsel so lang fort, bis einer unter beyden die Zahl, um die man sich im Anfang des Spiels verglichen, erreichet hat.

11.) Hätten die 2 Spieler gleich anfangs unter sich ausgemacht, daß z. E. welcher von ihnen 101 Augen ehender, als der andere, machen würde, derselbe gewonnen haben sollte, und es wären bereits 3 Spiele vorüber gegangen, ohne, daß sie diese Zahl erreichet hätten, doch daß nur noch auf 5 Augen ankäme: So hat der, so bey dem nächstfolgenden Spiel eine Blanche erhält, gewonnen, weil der Rummel nachgehet, und die Blanche vorher gezehlt wird. Wenn aber keiner Blanche hätte; so zehlt man, wie gemeld, den Rummel, sodann die Sequenzen, ferners die 3 oder 4 Könige, Dames, Valets, Dix, und As, die Augen, (points) so man im Stechen oder Schlagen macht, und letztlich die 10 Augen wegen der Lesen, welches das letzte ist, so man beym Ende des Spiels berechnet.

IX.

Entscheidung einiger Fälle, die sich bey dem Piquet-Spiel ereignen können.

Zu besserer Deutlichkeit für die Anfänger wollen wir hier allemahl den, der die Carte gegeben, den Cajus und den, der ausspielet, den Titius nennen.

1. Wenn Titius mehr Carten bekäme, als er ausser den gewöhnlichen XII. haben sollte, doch, daß

daß nur eine zu viel ist: so stehet es in seiner Wahl, ob er aufs neue wieder umgeben lassen wolle. Bey 14 Carten hingegen ist die neue Austheilung unvermeidlich.

Die Ursache ist, weil, wenn des Titius Spiel 13 Carten, des Cajus Spiel aber seine 12 Blätter richtig hat, der Fehler an dem letztern lieget, und er ist deswegen mit einer Straffe von 2 Marquen anzusehen.

2. Wenn Titius 13 Carten, statt 12, hat, und spielen will, weil er sonst eine schöne Rentrée verabsaumen müste; so hebt sich des Cajus Straffe auf. Titius muß in diesem Fall nur ein Blat mehr weglegen, und unter seinen Kauff-Carten eine weniger nehmen, so, daß für den Cajus seine 3 im Talon richtig überbleiben. Hätte Cajus sich selbst 13 Carten gegeben, so darf Titius doch auch wehlen, ob er aufs neue ausgeben lassen, oder spielen wolle? Er nimmt, wenn er das letztere will, so viel Carten aus dem Talon, als er ausserdeme nehmen würde, wenn der Talon richtig wäre. Cajus, der sich 13 Blätter gegeben, darf nicht mehr, als 3 Blat davon weglegen, und bekommt aus dem Talon nur zwey, damit er 12. Blätter habe. Alles dieses muß aber geschehen, ehe man noch den Talon gesehen.

Was dem Titius Recht ist, muß man auch dem Cajus wiederfahren lassen; Wenn man den Cajus nicht 2 Blat aus dem Talon, sondern, wie sonst gewöhnlich, 3 nehmen liesse; so würde er 13 Carten haben.

3. Wer mehr Carten aus dem Talon nimmt, als er weggeleget, oder indem er spielet, erst findet, daß er zu viel habe; derselbe darf, wenn er auch den besten Rummel, die schönsten Terzen, Quarten ꝛc. oder andere zu zehlen dienliche Briefe hätte, gar nichts rechnen, oder zehlen. Der Gegenspieler darf aber sodann, was er in seinem Spiel hat, rechnen, wenn er schon nicht so gut wäre, wenn der andere den Fehler nicht hätte zu schulden kommen lassen.

Eine einige Carte zu viel, kan offt das Spiel mehr gelten machen, oder auch des andern Spiel vernichten.

4. Wenn einer der beeden Spieler zu wenig Blat in seiner Hand hätte: so kan er gleichwohl alles, was er in seinen Carten berechnen kan, zehlen. Aber der Gegenspieler hat sodann das Recht, das letzte Blat, wenn es auch kein point wäre, zu zehlen, mithin kan er nicht capot gemachet werden.

Wer nur 11. Carten hat, hat sich dieselben selbst zum Nachtheil, und kan, wenn er auch das allerschönste Spiel hätte, den andern nicht capot machen.

5. Der Titius vergisst seine Blanche und anders, was er rechnen könnte, anzumelden. Er darf nachhero, wenn die erste Carte zum Spiel ausgeworfen ist, nichts rechnen.

Es ist, wenn man auch glauben wollte, daß Titius es nicht aus List gethan hätte, gleichwol ein Fehler, den er zu büssen hat.

6. Der Titius meldet zwar seine Blanche, oder Rummel, oder etliche Sequenzen an, weiset aber

solche

solche nicht auf; Er darf keine points darauf zehlen, und muß den andern dieses Recht überlassen, wenn dieser schon niedrigere und geringere Sequenzen, oder einen schlechtern Rummel hätte.

Es geschiehet darum, weil sonst der, so nur seine Points anmeldet, und nicht aufzeiget, immer, wenn der Cajus z. E. einen Rummel, oder eine Sequenz angesaget, dagegen sprechen könnte, nicht gut. Es gehet auch hier nach dem bekannten Sprichwort: Manus sunt oculatæ.

7. Zweymahl darf kein Spieler die Carten weglegen, d. i. Titius legt 5 Blat weg, und nimmt andere 5; indem er aber auf den 6ten Brief im Talon kommet, und in Umkehren ersiehet, daß dieser 6te Brief ihm wohl nützen könnte, so ist ihm nicht vergönnet, noch eines von seinen Blättern wegzulegen. Eben so, wenn Cajus eines oder 2 weniger, als im Talon übrig sind, wegleget, und, indem er in der Kauf-Carte siehet, daß noch eine für ihn anständige vorhanden wäre, eine noch wegzulegen, damit er diese erhalte: ist ihm solches nicht zugelassen.

8. Titius würde einen sehr grossen Fehler begehen, wenn er die Kauf-Carten, die er nehmen will, ehender ansehete, als er weggeleget hätte. Hält er es für sein Spiel vorträglicher, nicht wie sonst gewöhnlich, die Fünfe zu kauffen; so soll er nur zu Cajus sagen: Ich nehme nur 3 (oder 4) oder ich lasse so und so viel liegen.

9. Wenn der eine von beeden weniger Carten weggeleget, als er aus dem Talon nimmt, und wird, daß er gefehlet, noch ehender gewahr, ehe er eine

Kauf-Carte umkehret, oder unter die Blätter seines Spiels gebracht, so pflegt man ihm deswegen keine Straffe anzuschreiben, und ist genug, wenn er nur die, so zu viel sind, wieder auf den Talon leget. Hätte aber sein Gegenspieler schon seine Kaufcarte genommen, und gesehen: so muß auf ein ganz neues Spiel ausgegeben werden, oder der Gegenspieler hat Freyheit, den Coup doch zu spielen. Wenn dieses letztere geschiehet, so dörfen, die Carten, die zuviel genommen worden, nur zu den weggelegten Carter des einen oder des andern, wenn beede Spieler solche besehen haben, gelegt werden.

10. Würde Cajus aus Unvorsichtigkeit zweymal nacheinander, ohne sich zu geben, dem Titius Carten austheilen, seine Fehler aber noch innen werden, ehe er noch einige seiner Carten gesehen: so muß der Titius geben, wenn auch dieser schon seine Blätter durchgesehen hätte.

11. Wenn Titius seinen Rommel, Sequenz, As ꝛc. angesaget, und der andere darauf geantwortet, daß sie gut sind; dieser nachher aber wahrnimmt, wenn er sein Spiel näher besieht, daß er sich geirret, und des Titii angezeigte Honneurs gegen seine nichts sind, so darf er noch zurücke treten, und rechnen, was er in seiner Carte zu berechnen und zu zehlen findet.

12. Wer Cartes blanches hat, kan, wenn er auch schon weiter nichts in der Hand hätte, daß er im mindesten rechnen mögte, doch den Sechziger, (Pic) und den Neunziger (Repic) verhindern.

13. Wenn einer der beeden Spieler, da er 14 As, oder 14 Könige, hätte, von ohngefehr 1 von dergleichen

chen 4 unter seine Wegleg-Carte brachte, mithin statt 4, nur 3 As, 3 Könige ꝛc. ansagen könnte, so darf er seinem Gegenspieler melden, welches Blat ihme von den 14 As, oder 14 Königen fehlet, und gleichwohl 14 As, oder 14 Könige zehlen, nur muß es auch der Gegenspieler begehren, solche aufzuweisen, wenn derselbe die erste Carte von seinem Spiel ausgespielet.

14. Sollte sichs ereignen, daß 2 Blätter von einerley Art, z. E. 2 Zehen, in Trefle, in der Carte wären; so wird nur die Levée, die durch solcherley Blat geschiehet, nichtig, die bereits gespielten Levées aber bleiben in ihrer Ordnung und Richtigkeit.

15. Alle Carten, so den Teppich, oder das Tisch-Blat berühren, nemlich die, so im Ausschlagen aus der Hand geschossen, können nicht wieder aufgenommen werden. Es wäre dann, daß man von derselben Farbe, so abgestochen, oder geschlagen wird, eine hätte, und man von ohngefehr meynte, daß man von derselben nicht mehr habe, somit ein anders Blat zugebete. In solchem Fall muß man es wieder nehmen, und das andere zuschlagen. Es ist keine Strafe darauf gesetzt, man muß aber bekennen. So einer der Spieler gedächte, er schläge ein As einen König, eine Dame, oder anders, und ohnversehens ein niedrigers Blat, als das, so geschlagen ist, zugebe, muß es, wenn es aus der Hand ist, dabey verbleiben, und kan man es nicht wieder nehmen. Und wer anstatt Drey oder Vier As, Vier Könige, Vier Dames, Vier Valets oder Vier Zehen, andere Blätter angesagt, die er nicht hat; so verliehrt derselbe das Spiel.

16. Wenn einer ein As hat, und zählet einen König, oder dergleichen, ob er schon ein As hat, sich aber verspricht, und eines vor das andere ansagt: so fällt er in die Straffe, weil er zu spielen angefangen hat. Wenn er aber noch nicht ein Blat ausgeschlagen, so darf er annoch seine Worte zuruck nehmen.

17. Welcher seine Carte wegwirfft, weil er glaubt, daß er verlohren habe, und dahero solche mit andern Blättern auf dem Tisch vermenget: kan dieselbe nicht wieder nehmen, noch sein Spiel ausspielen.

18. So einer von den Spielern, der etwann noch 2 oder 3 Blätter in der Hand hat, vermeynet, daß der, wider welchen er spielet, die höchsten von den Blättern, die er in der Hand hat, habe, und solche leicht stechen mögte; hüte sich, solche nicht alle auf einmahl wegzuwerffen. So er es thut: so werden diejenigen für die am ersten abgestochenen gehalten, die am ersten auf den Tisch fallen, und zu unterst zu liegen kommen; so, daß wenn der Andere eines oder zwey von den Blättern im Kauffen weggeworffen, wovon der erste Spieler vermeynet, daß sie in des Gegenspielers Hand stünden, dieser sodann solche Blätter stechen oder gehen lassen könne, es mögen die im Kauf genommene höher oder niedriger, als die, so auf dem Tisch liegen, seyn.

Kurzgefaste Nachricht
und
deutliche Beschreibung
von dem so genannten
Lotto di Genoua.

Die Art, sein Glück zu versuchen, daß man dessen Stärke in den Spielen erfahre, hat so viele besondere Fälle, daß unser Seculum eines der fruchtbarsten an dergleichen Projecten und Vorschlägen ist, die einem ganzen Land öfters zur Aufmerksamkeit dienen. Die **Lotterien** machen ein Haupt-Geschlecht von allerhand Spielen bey ganzen Collegiis aus. Ihr Nutzen und Vortheil ist von klugen Cameralisten auf das schärfste untersuchet, und in der That der menschliche Witz in den hierzu dienlichen Plans auf das höchste getrieben worden. Der viele Mißbrauch, der mehrentheils das Gute verdränget, hat an verschiedenen Höfen in Europa die Lotterien so verhaßt gemacht, daß man, wo nicht auf deren gänzliche Abstellung, jedoch auf deren allergenaueste Einschränkung gedenken müssen. Nicht bloß und alleine die Geld-Begierde der Erfinder solcher Projecte und derer, so in dergleichen ungewisse Hofnungs-Spiele gewaget, hat da und dort denen Regenten Anlaß gegeben, das Systeme der Lotterien gänzlich in eine andere Form zu setzen; denn das daher entstehende Staats-Uebel hätte leichtlich durch scharffe Gesetze und löbliche Exempel verbannet wer-

den

den können. Die wahre Menschen-Liebe, die sich mit der Weißheit grosser Prinzen und Prinzeßinnen vereiniget, und die Neigungen der Unterthanen zu einem schmeichlenden Vortheil eben so liebreich mäßiget, als sie dieselben nicht auszurotten begehret, hat die Hazard-Spiele auf einen also erträglichen Fuß zu stellen sich bemühet, daß sowohl der Kühnheit, dem Muth dem Vergnügen, und den Gesellschaften in einer grössern und allgemeinen Etendue, als auch in gewisser massen, die Hofnung, der Freude, und der reizenden Gelegenheit, ein Geld auf einen baldigen Gewinnst anzulegen, in allem Fürsicht gethan worden.

So glüklich sich ganze Staaten befinden, wenn die grossen Hazard-Spiele, so sonsten den Höhern Stand in einige Unordnug, und Leute von mittlerer oder niedriger Condition in Zerrüttung und Verderben gesetzet, verbotten, und an deren Statt ein anderes weit gemässeres Objet der einmal zur Mode gewordenen Neigung zum Spiel ausgedacht worden: so angenehm muß jedem die wohl ausgesonnene Erfindung solcher verständigen Männer fallen, die neben der tiefen Einsicht in das wahre Wohl des Unterthans und Innwohners auch dessen Vergnügen zu befördern suchen.

Seit vielen Jahren her hat das Spiel *Lotto di Genoua* sich schon vor vielen andern, ja fast vor allen Lotterie-Arten wegen seiner innerlichen Treflichkeit und Schönheit erhoben. Der Röm. Kais. und Königl. Ungarische und Böhmische Hof hat es vor etlichen kurzen Jahren für wohl ersprießlich, und als eines unter den erlaubten allgemeinen landes-Ergötzungen vollkommenes Spiel angesehen,

hen,

hen, daß er es in den K. K. Deutschen Erb-landen einführen mögte. Vor allen gieng die preißwürdigste Sorgfalt dahin, bey Errichtung eines so ausnehmenden Werks, an dem so viele Innwohner Theil nehmen sollten, einen ansehnlichen und der Sache am besten kundigen Directorem generalem anzusetzen, der nicht nur durch weise Veranstaltung eines wohl eingerichteten Bureau, sondern auch durch eigene Sicherheitsstellung den allgemeinen Landes-Credit bestens in diesem Spiel unterstüzen, wie auch insbesondere dieses bloß auf die Liebe und Milde gegen des Unterthans und Innwohners Ergötzungen gegründete Werk befördern mögte. Der S. T. des H. R. Reichs Ritter, Herr *Octavio*, Edler von *Cataldi* wurde als erster privilegirter Verpachter und General-Director aufgestellet, * der durch seinen unermüdeten Fleiß, auserlesene Wahl der zu glücklicher und ordentlicher Besorgung der Lotterie erforderlichen Gehülfen und Personen, und durch seine bekannte genaue Aufmerksamkeit, dem Publico alle möglichste Gewährschaft zu leisten, zur allerhöchsten Approbation, Bewunderung und Vergnügen aller Kenner, bis dahero diesem grossen Werk eine wahre und beständige Stärke gegeben.

Die Einrichtung bestehet in 90 Numeris, nemlich von 1 bis 90 inclusive, von welchen, so oft eine Ziehung beschiehet nur 5 Loose von armen Knaben und Mädgen mit Beobachtung aller sonst bey Lotterie-Ziehungen erforderlichen Solennitäten gehoben werden.

Wer

* Zu grösserer Sicherheit derer Mitspielenden muste er zu Wien in der Stadt-Banco dreymal hundert tausend Gulden depositiren.

Wer sich zu einem Gewinn eine leichte Hofnung machen, und sein Glück versuchen will, hat die Erlaubniß, so viele Numeros, als ihme unter den 90 gefällt, oder auch alle 90, sowohl auf einfache, als auch auf die in der Wette bestimmende sogenannte *Extracten*, d. i. den 1sten, 2ten, 3ten, 4ten, und 5ten, endlich aber auf *Ambo* alleine, *Terno* alleine, und *Ambo* und *Terno* zusammen zu spielen.

Wer auf ein einfaches Looß, oder sogenannten *Extract*, mit einem, oder mit mehrern Numeris spielet, und von den 5 herausgezogenen Loosen Einen, oder mehr Numeros trifft, gewinnet mit einer jeden einzelnen eingelegten Münze, 14. dergleichen auf jeden getroffenen Numerum, nemlich mit einem Groschen, 14 Groschen, mit einem Gulden 14 Gulden, kurz, allezeit 14mal so viel, als er auf ein Loos setzet.

Wer auf die in die Wette spielende *Numer.* und *Extracten* spielet, und solche nach der eingerichteten Wette errathen kan, gewinnet mit jeder eingelegten Münze, 67 eben dergleichen Münzen für jeden getroffenen Numerum, mit einem Groschen 67 Groschen, mit einem Gulden 67 Gulden.

Ein jeder *Ambo* bestehet aus 2 Numeris. Wer auf solchen *Ambo* mit einer Münz spielet, und beede Numeros errathen kan, gewinnet 240 eben dergleichen Münzen; nemlich mit einem Groschen 240 Groschen, mit einem Gulden 240 Gulden.

Drey Numeri machen 3 *Ambi*. Wer auf solche 3 *Ambi* spielet, und auf jeden *Ambo* eine Münze eingeleget; folglich von diesen 3 Numeris nur zwey errathet, gewinnet einen *Ambo*, mit 240 dergleichen;

wenn

wenn er hingegen all 3 zusammen trift, gewinnet er 3 *Ambi* mit 720 dergleichen Münzen.

Vier Numeri machen 6 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 6 *Ambi* 6 Münzen einleget, und nur 2 Numeros davon errathet, gewinnet, wie oben gesagt, einen *Ambo* mit 240 dergleichen Münzen; errathet er aber 3 Numeros, so gewinnet er 3 *Ambi* mit 720 dergleichen; trift er aber alle 4 Numeros, so gewinnet er auch alle 6 *Ambi* mit 1440 dergleichen.

Fünf Numeri machen 10 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 10 *Ambi* 10 Münzen erleget, und 2 Numeros errathet, gewinnet wie oben, nur einen *Ambo*, mit 240 dergleichen Münzen: errathet er 3 Numeros, so gewinnet er 3 *Ambi* mit 720 dergleichen Münzen; errathet er aber 4 Numeros, so gewinnet er 6 *Ambi* mit 1440 dergleichen Münzen; und wann er endlich alle 5 Numeros errathen solte, gewinnet er 10 *Ambi* mit 2400 dergleichen.

Sechs Numeri machen 15 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 15 *Ambi*, 15 Münzen erleget, gewinnet, wie oben, nach Maaß der errathenen Numerorum, und zwar bis auf 10 *Ambi*.

Sieben Numeri machen 21 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 21 *Ambi* so viele Münzen erleget, gewinnet, wie oben, nach Maaß der errathenen Numerorum, und zwar bis auf 10 *Ambi*.

Acht Numeri machen 28 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 28 *Ambi* so viele

Mün-

Münzen erleget, gewinnet, wie oben, nach Maaß der errathenen Numerorum.

Neun Numeri machen 36 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 36 *Ambi* so viele Münzen erleget, gewinnet, wie oben, nach Maaß der errathenen Numerorum.

Zehen Numeri machen 45 *Ambi* aus: Wer diese auf *Ambo* spielet, und auf alle 45 *Ambi* so viele Münzen erleget, gewinnet, wie oben, nach Maaß der errathenen Numerorum.

Von denen *Terni*, oder dreyfachen Loosen, simpliciter, oder so genannten *Terni a Secco.*

Drey Numeri machen einen *Terno* aus: Wer diese mit einer Münz spielet, und alle 3 errathet, gewinnet den *Terno* mit 4800. dergleichen Münzen: nemlich mit einem Groschen, 4800. Groschen; mit einem Gulden, 4800. Gulden, und sofort mit einer jeden Münz 4800. dergleichen.

Vier Numeri machen 4 *Terni* aus: Wer diese mit 4 Münzen auf *Terno* spielet, und nur 3 errathet, gewinnet einen *Terno*, mit 4800 dergleichen Münzen: Wann er aber alle 4 errathet, so gewinnet er 4 *Terni* mit 19200 dergleichen.

Fünf Numeri machen 10 *Terni* aus: Wer diese mit 10 Münzen auf *Terno* spielet, und nur 3 davon errathet, gewinnet einen *Terno* mit 4800 dergleichen Münzen; errathet er aber 4 so gewinnet er 4 *Terni*, mit 19200 dergleichen Münzen; und da er alle 5 trift, gewinnet er 10 *Terni*, mit 48000 dergleichen.

Sechs Numeri machen 20 *Terni* aus: Wer diese auf *Terni* spielet, und auf alle 10 *Terni* so viele Münzen erleget, gewinnet auf obgedachte Art nach Maaß der errathenen Numerorum, und zwar bis auf 20 *Terni.*

Sieben Numeri machen 45 *Terni* aus: Wer diese auf *Terni* spielet, und auf alle 35 *Terni* so viele Münzen erleget, gewinnet, wie oben, und zwar bis auf 10 *Terni.*

Acht Numeri machen 56. *Terni* aus: Wer diese auf *Terni* spielet, und auf alle 56 *Terni* eine gleiche Zahl Münzen erleget, gewinnet, wie oben.

Neun Numeri machen 84 *Terni* aus: Wer diese auf *Terni* spielet, und auf alle 84 *Terni* eine gleiche Zahl Münzen erleget, gewinnet wie oben.

Zehen Numeri machen 120 *Terni* aus: Wer diese auf *Terni* spielet, und auf alle 120 *Terni* eine gleiche Zahl Münzen erleget, gewinnet, wie oben.

Von *Ambi* und *Terni* zusammen.

Drey Numeri machen 3 *Ambi.* und 1 *Terno* aus: Wer auf diese Art mit Erlegung 3 Münzen auf die 3 *Ambi*, und einer Münz auf den *Terno* spielet, folglich nur 2 Numeros errathet, gewinnet allein einen *Ambo*, mit 240 dergleichen Münzen: errathet er aber alle 3 so gewinnet er 3 *Ambi* mit 720 dergleichen, und zugleich einen *Terno*, mit 4800 dergleichen Münzen.

Vier Numeri machen 6 *Ambi*, und 4 *Terni* aus: Wer auf solche mit Bezahlung 6 Münzen auf die 6 *Ambi*, und 4 Münzen auf die 4 *Terni* sein Spiel

einrichten will, folglich nur 2 Numeros errathet, gewinnet wie oben gesagt nur einen *Ambo*, mit 240 dergleichen Münzen: errathet er aber 3 Numeros, gewinnet er 3 *Ambi*, mit 720 dergleichen, nebst auch einem *Terno*, mit 4800 dergleichen Münzen; und da er alle 4 Numeros trift, gewinnet ein solcher die 6 *Ambi* mit 1440 dergleichen, nebst denen 4 *Terni*, mit 19200 dergleichen Münzen.

Fünf Numeri machen 10 *Ambi*, und 10 *Terni* aus: Wer diese mit Bezahlung 10 Münzen auf die 10 *Ambi*, und 10 dergleichen auf die 10 *Terni* spielet, und nur 2 Numeros hiervon errathet, gewinnet einen *Ambo* allein mit 240 dergleichen Münzen; errathet einer 3 Numeros, so gewinnet er 3 *Ambi* mit 720 nebst einem *Terno*, mit 4800 dergleichen Münzen; errathet er aber 4 Numeros, so gewinnet er 6 *Ambi*, mit 1440 nebst 4 *Terni*, mit 19200 dergleichen Münzen; und sollte einer endlich alle 5 Numeros errathen, so gewinnet er die 10 *Ambi*, mit 2400 samt denen 10 *Terni*, mit 4800 dergleichen Münzen.

Sechs Numeri machen 15 *Ambi*, und 20 *Terni* aus: Wer diese auf *Ambi*, und zugleich auf *Terni* spielet, und darfür 35 Münzen erleget, gewinnet auf gleiche Art, wie oben gemeldet worden, und zwar bis auf 10 *Ambi* und 10 *Terni*.

Sieben Numeri machen 21 *Ambi*, und 35 *Terni* aus: Wer diese auf *Ambi*, und zugleich auch auf *Terni* spielet, und darfür 56 Münzen erleget, gewinnet, wie gemeld, und zwar bis auf 10 *Ambi*, und 10 *Terni*.

Acht Numeri machen 28 *Ambi*, und 56 *Terni* aus:

aus: Wer diese auf *Ambi*, und zugleich auf *Terni* spielet, und darfür 84 Münzen erleget, gewinnet, wie oben.

Neun Numeri machen 36 *Ambi*, und 84 *Terni* aus: Wer diese auf *Ambi*, und zugleich auf *Terni* spielet, und darfür 120 Münzen erleget, gewinnet, wie oben.

Zehen Numeri machen 45 *Ambi*, und 120 *Terni* aus: Wer diese auf *Ambi*, und zugleich auf *Terni* spielet, und 165 Münzen erleget, gewinnet wie oben.

Um desto leichter einen Gewinn zu treffen, stehet einem jeden frey, sein Spiel, wie Eingangs gemeldet worden, mit so viel Numeris und so gar auch mit allen 90 wann es ihme beliebet, in einer jeden von denen oben eingetheilten Classen (wann er nur die Tabell-mäßige Preise erleget) einzurichten; und wann einer das Glück haben sollte, ein- und andere von seinen gespielten Numeris zu errathen; so wird derselbe den getroffenen Gewinn nach Maaß seiner Einlag, und des bestimmten Spiels zu empfangen haben.

Schließlich folget hierbey die Tabelle deren gesetzten Preisen, nach Maas eines jeden einrichtenden Spiels, zu Jedermanns Einsicht.

Die *Extracten* betreffend.

Agli Estratti: per ogni Moneta quattordici simili Monete.

Auf die einfach erwählte Numeros, für jede Münz vierzehen dergleichen Münzen.

Alli nominati Eſtratti, per ogni Moneta Seſſantaſette ſimili Monete.

Auf das in die Wette geſezte Numero, das iſt, ob ſolches das erſt- andert- dritt- viert- oder fünfte heraus gezogen ſeyn werde, für jede Münz Sieben und Sechzig dergleichen Münzen.

TARIFFA.

Tabelle.

Verzeichnuß des Preißes deren *AMBI.*

Gli Ambi di Ducati 3 di Fiorini 4 per Ducato. Die *Ambi* von 3 Ducaten den Ducaten zu fl: 4 gerechnet.				*Gli Ambi di Ducati 5 Detti* Die *Ambi* von 5 dergleichen Ducaten.			
Numeri Zahl		*Prezzi* Preiſe	fr.	*Numeri* Zahl		*Prezzi* Preiſe	fr.
2	*Numeri*	koſten	3	2	*Numeri*	koſten	5
3	-	-	9	3	-	-	15
4	-	-	18	4	-	-	30
5	-	-	30	5	-	-	50
6	-	-	45	6	*fior.*	1	15
7	*fior.*	1	3	7	-	1	45
8	-	1	24	8	-	2	20
9	-	1	48	9	-	3	-
10	-	2	15	10	-	3	45

Gli

Gli Ambi
di Ducati 10 *Detti*
Die *Ambi*
von 10 dergleichen
Ducaten.

Numeri Zahl		*Prezzi* Preise kr.	
2	*Numeri*	kosten	10
2	-	-	30
4	*fior.*	1	-
5	-	1	40
6	-	2	30
7	-	3	30
8	-	4	40
9	-	6	-
10	-	7	30

di Ducati 25 *Detti.*
Die *Ambi*
von 25 dergleichen
Ducaten.

			kr.
2	*Numeri*	kosten	25
3	*fior.*	1	15
4	-	2	30
5	-	4	10
6	-	6	15
7	-	8	45
8	-	11	40
9	-	15	-
10	-	18	45

di Ducati 50 *Detti.*
Die *Ambi*
Von 50 dergleichen
Ducaten.

			kr.
2	*Numeri*	kosten	50
3	*fior.*	2	30
4	-	5	-
5	-	8	20
6	-	12	30
7	-	17	30
8	-	23	20
9	-	30	-
10	-	37	30

di Ducati 100 *Detti.*
Die *Ambi*
Von 100 dergleichen
Ducaten.

			fl.	kr.
2	*N.*	kosten	1	40
3	*fior.*		5	-
4	-		10	-
5	-		16	40
6	-		25	-
7	-		35	-
8	-		46	40
9	-		60	-
10	-		75	-

di Ducati 100 *Detti.*

Von 100 dergleichen Ducaten.

			kr.
3	*Numeri*	kosten	5
4	-	-	20
5	-	-	50
6	*fior.*	1	40
7	-	2	55
8	-	4	40
9	-	7	-
10	-	10	-

di Ducati 500 *Detti.*

Von 500 dergleichen Ducaten.

			kr.
3	*Numeri*	kosten	25
4	*fior.*	1	40
5	-	4	10
6	-	8	20
7	-	14	35
8	-	23	20
9	-	35	-
10	-	50	-

di Ducati 1000 *Detti.*

Von 1000 dergleichen Ducaten.

			kr.
3	*Numeri*	kosten	50
4	*fior.*	3	20
5	-	8	20
6	-	16	40
7	-	29	10
8	-	46	40
9	-	70	-
10	-	100	-

AMBI und *TERNI.*

di Ducati $\frac{1}{80}$ *Detti.*				*di Ducati* $\frac{1}{100}$ *Detti.*			
Von $\frac{1}{80}$ dergleichen Ducaten.				Von $\frac{1}{100}$ dergleichen Ducaten.			
			fr.				fr.
3	*Numeri*	kosten	6	3	*Numeri*	kosten	8
4	-	-	18	4	-	-	26
5	-	-	40	5	*fior.*	1	-
6	*fior.*	1	15	6	-	-	55
7	-	2	6	7	-	3	16
8	-	3	16	8	-	5	8
9	-	4	48	9	-	7	36
10	-	6	45	10	-	10	45

di Ducati $\frac{1}{1000}$ *Detti.*				*di Ducati* $\frac{3}{80}$ *Detti.*			
Von $\frac{1}{1000}$ dergleichen Ducaten.				Von $\frac{3}{80}$ dergleichen Ducaten.			
			fr.				fr.
3	*Numeri*	kosten	53	3	*Numeri*	kosten	12
4	*fior.*	3	26	4	-	-	30
5	-	8	30	5	*fior.*	1	-
6	-	16	55	6	-	1	45
7	-	29	31	7	-	2	48
8	-	47	8	8	-	4	12
9	-	70	36	9	-	6	-
10	-	100	45	10	-	8	15

di Ducati $\frac{3}{100}$ *Detti.*

Von $\frac{3}{100}$ dergleichen Ducaten.

			fr.
3	*Numeri*	kosten	14
4	-	-	38
5	*fior.*	1	20
6	-	2	25
7	-	3	58
8	-	6	4
9	-	8	8
10	-	12	15

di Ducati $\frac{3}{500}$ *Detti.*

Von $\frac{3}{500}$ dergleichen Ducaten.

			fr.
3	*Numeri*	kosten	34
4	*fior.*	1	58
5	-	4	40
6	-	9	5
7	-	15	38
8	-	24	44
9	-	36	48
10	-	52	15

di Ducati $\frac{1}{1000}$ *Detti.*

Von $\frac{3}{1000}$ dergleichen Ducaten.

			fr.
3	*Numeri*	kosten	59
4	*fior.*	3	38
5	-	8	50
6	-	17	25
7	-	30	13
8	-	48	4
9	-	71	48
10	-	102	15

di Ducati $\frac{5}{60}$ *Detti.*

Von $\frac{5}{60}$ dergleichen Ducaten.

			fr.
3	*Numeri*	kosten	18
4	-	-	42
5	*fior.*	1	20
6	-	2	15
7	-	3	30
8	-	5	8
9	-	7	12
10	-	9	45

di Du-

di Ducati $\frac{5}{100}$ *Detti.*				*di Ducati* $\frac{5}{500}$ *Detti.*			
Von $\frac{5}{100}$ dergleichen Ducaten.				Von $\frac{5}{500}$ dergleichen Ducaten.			
			fr.				fr.
3	*Numeri*	kosten	20	3	*Numeri*	kosten	40
4	-	-	50	4	*fior.*	2	10
5	*fior.*	1	40	5	-	5	-
6	-	2	55	6	-	9	35
7	-	4	40	7	-	16	20
8	-	7	-	8	-	25	48
9	-	10	-	9	-	38	-
10	-	13	45	10	-	53	45

di Ducati $\frac{5}{1000}$ *Detti.*					*di Ducati* $\frac{10}{60}$ *Detti.*			
Von $\frac{5}{1000}$ dergleichen Ducaten.					Von $\frac{10}{60}$ dergleichen Ducaten.			
			fl.	kr.				kr.
3	*N.*	kosten	1	5	3	*Numeri*	kosten	33
4		-	3	50	4	*fior.*	1	12
5		-	9	10	5		- 2	10
6		-	17	55	6		- 3	30
7		-	30	55	7		- 4	54
8		-	49	-	8		- 7	28
9		-	73	-	9		- 10	12
10		-	103	45	10		- 13	30

di Ducati $\frac{10}{100}$ *Detti.*

Von $\frac{10}{100}$ dergleichen Ducaten.

			fl.	kr.
3	*Numeri*	kosten	35	
4	*sior.*	1	20	
5	-	2	30	
6	-	4	10	
7	-	6	25	
8	-	9	20	
9	-	13	-	
10	-	17	30	

di Ducati $\frac{10}{500}$ *Detti.*

Von $\frac{10}{500}$ dergleichen Ducaten.

			fl.	kr.
3	*Numeri*	kosten	55	
4	*sior.*	2	40	
5	-	5	50	
6	-	10	50	
7	-	18	5	
8	-	28	-	
9	-	41	-	
10	-	57	30	

di Ducati $\frac{10}{1000}$ *Detti.*

Von $\frac{10}{1000}$ dergleichen Ducaten.

			fl.	kr.
3	*Num.*	kosten	1	20
4		-	4	20
5		-	10	-
6		-	19	10
7		-	32	40
8		-	51	20
9		-	76	-
10		-	107	30

Nach obgedachter Maas, werden die Preise eines jeden, es seye ein höheres oder niederes Spiel eingerichtet.

Tabel-

Tabella di quanti Ambi, e quanti Terni ſanno i 90 Numeri della Liſta.

Wie viel *Ambi* und *Terni* als die 90 Numeri ausmachen.

Numeri		*Ambi*		*Terni.*
2	*Num.* machen *A.*	1	und	*Terni* 0
3	*Num.* machen *A.*	3	und	*Terui* 1
4	—	6	—	4
5	—	10	—	10
6	—	15	—	20
7	—	21	—	35
8	—	28	—	56
9	—	36	—	84
10	—	45	—	120
11	—	55	—	165
12	—	66	—	220
13	—	78	—	286
14	—	91	—	364
15	—	105	—	455
16	—	120	—	560
17	—	136	—	680
18	—	153	—	816
19	—	171	—	969
20	—	190	—	1140
21	—	210	—	1330
22	—	231	—	1540
23	—	253	—	1771
24	—	276	—	2024
25	—	300	—	2300
26	—	325	—	2600
27	—	351	—	2925

Numeri		*Ambi*		*Terni.*
28	*Num.* machen	378	und *Terni*	3276
29	—	406	—	3654
30	—	435	—	4060
31	—	465	—	4495
32	—	496	—	4960
33	—	528	—	5456
34	—	561	—	5984
35	—	595	—	6545
36	—	630	—	7140
37	—	666	—	7770
38	—	703	—	8436
39	—	741	—	9139
40	—	780	—	9880
41	—	820	—	10660
42	—	861	—	11480
43	—	903	—	12341
44	—	946	—	13244
45	—	990	—	14190
46	—	1034	—	15180
47	—	1081	—	16215
48	—	1128	—	17296
49	—	1176	—	18424
50	—	1225	—	19600
51	—	1275	—	20825
52	—	1326	—	22100
53	—	1378	—	23426
54	—	1431	—	24804
55	—	1485	—	26235
56	—	1540	—	27720
57	—	1596	—	29260
58	—	1653	—	30856
59	—	1711	—	32509

Nume-

Numeri		*Ambi*		*Terni*
60	*N.* machen	1770	und *T.*	34220
61	—	1830	—	35990
62	—	1891	—	37820
63	—	1953	—	39711
64	—	2016	—	41664
65	—	2080	—	43680
66	—	2145	—	45760
67	—	2211	—	47905
68	—	2278	—	50116
69	—	2346	—	52394
70	—	2415	—	54740
71	—	2485	—	57155
72	—	2556	—	59640
73	—	2628	—	62196
74	—	2701	—	64824
75	—	2775	—	67525
76	—	2850	—	70300
77	—	2926	—	73150
78	—	3003	—	76076
79	—	3081	—	79079
80	—	3160	—	82160
81	—	3240	—	85320
82	—	3321	—	88560
83	—	3403	—	91881
84	—	3486	—	95284
85	—	3570	—	98770
86	—	3655	—	102340
87	—	3741	—	105995
88	—	3828	—	109736
89	—	3916	—	113564
90	—	4005	—	117480

Der geneigte Leser wird aus vorstehenden Berechnung und Plan die sehr vortheilhaffte Situation und Einrichtung selbst leicht erkennen, ohne, daß wir erst eine weitläufftige Beschreibung deswegen hervorgeben dörfen. Hier verdient nur noch die Wichtigkeit des Werks, ein- und anders mit anzuhängen. Wir nehmen vor allen diejenige Lista zum Grund, die bey der den 15 May 1755. beschehenen Ziehung publiciret worden. Damals traf die Reihe zur Ziehung 90. arme Mädgen, deren Nahmen besonders ausgedrucket worden. Fünfe derselben, so die 5 Loose getroffen, erhielten von der *Lotto-Direction*, jede 40 Rheinische Gulden, als einen Beytrag zu einem Heyraths-Gut. Die von Ihro K. K. Majestät allergnädigst approbirte Preise waren, wie sie in dem Plan selbsten bekannt gemacht worden.

Ambi von Ducaten	5	kostete	fl.	5 kr.
— — —	10	—	-	10 kr.
— — —	100	—	1	40 kr.
— — —	250	—	4	10 kr.
Ein *Terno* von Ducaten	60	kostete	fl.	3 kr.
— — —	100	—	-	5 kr.
— — —	500	—	-	25 kr.
— — —	1000	—	-	50 kr.
Ein *Extract*				
von 14 Groschen	kostete	1	Groschen	—
von 14 fl.	kostete	fl.	1	—
von 14 Ducaten	kostete	fl.	4	—

Ein

Ein in die Wette gesetztes Numero, ob solcher das Erste, das Anderte, das Dritte, das Vierte, oder das Fünfte seyn solle, von 67 Groschen kostete 1 Groschen, von 67. fl. kostete 1 fl. von 67 Ducaten kostete 4 fl.

Sobald eine dergleichen Lista publiciret wird, nimmt die Ziehung des *Lotto* den Anfang. Man begiebet sich mit dem zu spielen vorgesetzten Numeris zu einem der Herren Collectorum, und bezahlet demselben das davon zu entrichten kommende also gleich, worgegen man einen gedruckten Zettel, worauf das Blat und Seite seines Buchs bemerket ist, erhält. Bey der Zurückstellung desselben empfängt man eine gedruckte und von dem Herrn von *Cataldi* paraphirte Versicherung.

Der Spieler erwartet hierauf die Extraction der 5 Numero, welche die Entscheidung geben, ob man verlohren, oder ob, und wie viel man nach dem beschehenen Einsatz gewonnen, und kan ein jeder aus denen unter der Lista angesetzten bestimmten und von K. K. Majestät approbirten Preisen, selbst schon wissen, was er gewonnen habe. Der Herr von *Cataldi* hat um das *Lotto* desto beliebter zu machen, die Preise öffters selbst erhöhet.

Ob man nun wohl, wie oben angeführet worden, auf alle 90 Numeros, so zusammen 4005 *Ambi* und 117480 *Terni* ausmachen, spielen kan: so wird man doch nicht mehr, als 10 *Ambi*, und

10 *Terni*, als welche Zahl die heraus gezogene 5 No. in sich fassen, gewinnen können. Wer nur einigen Gewinst, er seye so hoch er wolle, erhalten, kan sich mit seiner Versicherung, wann er in dem Ort der Extraction sich befindet, zwey Täge nach derselben, zu dem Collector, wo er eingesetzet, begeben, und von demselben, sein Geld den Ducaten zu 4 fl. gerechnet, in Empfang nehmen. Es ist aber auch dem Directori, oder Impresario in gewissen ausserordentlichen Fällen, wenn z. E. gewisse Numeri etwann mit sehr starken Einsätzen zu viel chargiret sind, zur Erlaubniß ausgestellt, solche entweder alleine, oder in einer gewissen Combination annoch vor der Extraction zu sperren, welche dann hernach alleine, oder in der ausgesetzten Combination von den Collectoribus nicht mehr angenommen werden.

Wann man dieses *Lotto* eine wunderbare Erfindung nennet; so hat man hiezu eben so viel Recht, als eine gemein nützliche Sache allemahl durch eine ihr eigene gewisse Reitzung und Schönheit sich einen solchen Namen erwerbet. Denn man kan 1.) wie und so viel man will, spielen, wenn man nur die in dem Plan vorgeschriebene Regeln beobachtet. 2.) ist mit wenigen ein sehr grosser Gewinn zu erfolgen möglich, 3.) darf der, so darinn sein Glück versuchet, nicht auf das Geld warten, da er es sogleich empfangen kan; 4.) erhält er seinen Gewinnst ohne den mindesten Abzug. Es kan auch, weilen wenigstens jeden Monat eine Extraction erfolget, 5.) ein-

ein oder mehreremahliger Verlust auf einmal wieder ersetzt werden.

Sagt sonsten das Sprichwort: Wer gut rathen kan, dem ist bald geholfen: so trifft solches hier in der That vollkommen ein; Nur wird wohl nicht die bewährte Regel zu vergessen seyn, nicht allzukühn auf einmahl grosse Summen zu wagen, oder, wie man redet, das Spiel zu forciren.

Mehreres, so hier anzuführen ein sehr leichtes wäre, werden wir im II. Theil, zu dessen Auszierung ein Gönner, der in Gesellschafften so gefällig, als aufgeweckt, und der Spiel-Kunst sehr erfahren ist, eine nähere Ausführung mitzutheilen, geneigtest uns Hofnung gemacht, unsern geehrtesten Lesern vor Augen legen. Und, wie diese Nachricht von dem belobten *Lotto di Genoua* auf die ins Publicum gekommene, tüchtige und ächte Plans des Herrn von *Cataldi* sich gründet: so glauben wir, daß sodann die aus eben denselben hergeleitete nähere Ausführung, die Liebhaber und Kenner dieses schönen Spiels um so mehr vergnügen werde, als schon hier die ersten Züge und dieser kleine Entwurf sich den Beyfall derselben, wegen der Wichtigkeit der Materie versprechen dörfen.

Beschluß.

Dörften wir mit weitläuftiger Darstellung, was unser Fleiß in diesen Blättern bisher geleistet, dem geneigten Leser vor Augen legen: so würde es nicht an hinlänglichen Proben fehlen, durch die wir diese neueste Ausgabe eines Buchs, welches Liebhabern galanter Gesellschaften fast unentbehrlich ist, zu einen erwünschten Eingang in die Welt begleiten mögten. Vielleicht können wir mit Recht den Satz behaupten, daß die Deutschen vor diesem Werkgen noch keines aufgewiesen, ausser, was einzelne Uebersetzungen aus dem Französischen, oder eine kleine zerstümmelte Sammlung von verschiedenen Spielen, doch ohne Ordnung und unter einer anständigen Gestalt geliefert haben. Man kan die Regeln der Spiele nicht anders machen, als sie durch den Gebrauch einmahl bestimmet sind;

Es

Es wird also ein jeder billiger Leser von daher uns nicht beschuldigen, daß wir nur andere Bücher ausgeschrieben hätten. Hingegen, was die Deutlichkeit, die gleiche Schreib-Art, das Nöthige und Wesentliche zum Begriff von Spielen anbelangt, wird wohl unser Buch vor allen andern einen ziemlichen Vorzug, wo nicht gar die erste Stelle haben können. Man wird das Damm-Spiel, das Whist- das *la Mouche*- das Comete- und *Taroc*-Spiel, nirgend ausführlicher beschrieben finden, und was andere sonsten bekannte Spiele angeht, so werden wir allemahl das Geständniß von der Billigkeit erhalten, daß wir ungleich besser und vollständiger solche beschrieben. Das *l'Hombre* und *Piquet* mag davon ein Zeuge seyn. Der Verleger hat nichts aus der Acht gelassen, und keine Kosten gescheuet, wie er nur immer dem Publico sein Werk, so er hiemit übergiebet, beliebt und nutzlich überlassen möge.

Die Hofnung, daß ihm der Beyfall der Gönner und Kenner von Spielen nicht eben entstehen werde, hat ihn auf den Entschluß gebracht, diesem Werk noch einen IIten Band zu wiedmen,

in welchem sowohl diejenigen Spiele, der so der bestimmte Raum dieses Isten Theils nicht fassen können, als auch alle andere, so unter Leuthen niedrigern Standes üblich sind, deutlich beschrieben werden sollen. Er hat die Besorgung hierüber eben dem Verfasser übergeben, der die Feder bey gegenwärtiger Arbeit geführet; und dieser wird so wenig künftighin vergessen, gleiche Schreibart und Bemühung anzuwenden, als viele Triebe er bey sich empfindet, in seinen Schriften sich an die Regeln eines gefälligen Verfassers zu halten.

Vielleicht wird das bekannte Buch: *Academie des Jeux* künfftig nur für diejenigen taugen, die gerne mit einem flüchtigen Aug übersehen, was ihnen wegen der vielen Regeln eines Spiels zu verdrüßlich scheinet. Kenner der Spiele werden mit uns übereinkommen, daß dieses Werk in den meisten Spielen sehr mangelhafft sey, und an Deutlichkeit, und einer vollständigen Ausarbeitung weniger an sich habe, als es auf dem Titel verspricht, und in III. *Tomes* eingeschlossen. Da alle deutsche Bücher von Spielen aus demselben entlehnet sind: so soll das gegenwär-

wärtige, wenn einstens der II. Band geliefert wird, gar wohl sich anmassen dörfen, eine Haupt-Anleitung zum Spielen, für die Deutschen, zu heissen, und wir beruffen uns auf eines geliebten Lesers Bemühung, nur einsweilen diesen Isten Theil mit dem in der *Academie des Jeux* angeführten, zumahl dem *l'Hombre*, und *Piquet* gegen einander zu halten, weil wir aus dieser Mühe den Vortheil leicht haben werden, daß von uns der IIte Band begehret und erwartet werden mögte.

Die Spiel-Regeln sind willkührliche Geseze, die der Wohlstand und Gebrauch, in ihren verschiedenen Arten nach der Verschiedenheit der Höfe, und Provinzen verändert und bestimmet. Wer wird also von uns eine so feste, beständige, und zu einer allgemeinen Richtschnur dienende Abhandlung von jedem Spiel verlangen können. Jedoch ein geneigter Beytrag, den wir uns von Gönnern und Freunden geziemend erbitten, ersezet leicht alle diese Mängel. Der Verfasser dieser Blätter läst zu dem Ende der Bescheidenheit, mit der er, was er in dieser Art Schriften ferners ausfertiget, selbsten ansiehet, die glückliche

Hofnung über, daß sie hier und dort einige Gönner aufmuntern mögte, den Verleger mit Einsendung der Beyträge, oder der diesem Isten Theil etwann nöthigen Ausbesserungen und Zusätze, zu bechren. Der schuldigste Dank dafür, wird sich in den würklichen Einschaltungen, und in dem Eifer erweisen, dieses Buch, der Aufmerksamkeit würdig, für Gesellschafften beliebt, und für die Anfänger brauchbar zu machen, wie sich der Verleger ohnehin in allen seinem Thun bestrebet, den Beyfall für diesen und seinen künftigen Verlag zu erwerben.

Register
über
die in diesem Werkgen
enthaltene Spiele,
mit deren Abschnitten
und
vornehmsten Sätzen.

Das Ball-Spiel.

Einige historische Umstände von der Würdigkeit dieses Spiels. pag. 139.
Von dem Kentniß dieses Spiels überhaupt. 141.
Beschreibung des Ball-Hauses. ib. sq. 145.
Was der Grund dieses Spiels seye, und worauf es in demselben eigentlich ankomme? 146
Benennung und Beschreibung der Instrumente bey diesem Spiel. 146. 147. 148.
Wie man in diesem Spiel judiciren solle. 148-151.
Vom Marquiren und der Weise zu spielen und die Balle zu zehlen. 151. seq.
Die Regeln von der Parthie. 152-155.
Einige Regeln zu den Vortheilen. 155
Anhang von einer kurzen Beschreibung des Spiels *Paille-Manille*. 156. und 157.

Register.

Das Billard-Spiel.

Von dem Werth desselben, seinem Ursprung, und der practischen Ausübung der schönen Wissenschaften in demselben. 124.
Von dem, was dieses Spiel ausmachet, und den dazu gehörigen Instrumenten. 125
Von den vornehmsten üblichen Regeln des Spiels
a.) Bey dem Spiel durch Parthien. 128.
b.) Bey dem *à la Guerre*-Spiel. 134-- 139.

Das Bretspiel,

oder das Verkehren im Bretspiel.

Beschreibung davon überhaupts. 95. c. seq.
Setzung der Steine. 96.
Wie die Banden zu machen. 97. seq.
Was es heisse, aus dem Brete schlagen oder zum Junker machen. 100
Vom Einwerffen der blossen Steine. 100. seq.
Wie das Spiel einzeln verlohren werde. 101. sq.
Das Verkehren, so doppelt verspielt wird, oder das Jahn-Machen. 102. sq.
Das Ausnehmen der Steine. 103 -- 106.

Das Comete-Spiel,

sonst *Manille* genannt.

Von dem Ursprung und Erfindung desselben, 321.
Worauf es in diesem Spiel eigentlich ankomme? 322. seq.

Von

Von der Art und Beschaffenheit dieses Spiels überhaupts. 324.
Wie man in diesem Spiel verfahren habe? 325. seqq.
Fall von einer Opera in diesem Spiel ohne dem Cometen. 336. seq.
Fall von einer Opera mit dem Cometen. 337. seq.
Fall einer Opera, wo der Comet das Spiel endet, und zugleich die Neune ist. 338.
Die Art, *la Comete à trois, quatre, & à cinq Personnes* zu spielen. 339.
Von diesem Spiel, wenn es, wie *Piquet* gespielt wird. 340
Von der vormahligen Art, *la Comete* zu spielen. 341

Das Damm-Spiel.

Beschreibung dieses Spiels überhaupts. 107.
Vorstellung vom Dammbret. 110.
Von der Ordnung in diesem Spiel. 111. seq.
Verschiedene Arthen mit den Dammen geschickt zu verfahren. 114--123

Lotto de Genoua

Ein in denen Kayſ. Königl. Deutschen Erblanden neu-eingeführtes Spiel, als ein Anhang zu diesem Buch 379.
Historische Nachricht davon 379. 380.

Register.

Von der Sicherheitsstellung derer Mitspielenden 381.

Von der ganzen Einrichtung dieses Spieles, und wie eine jede Numer geschickt zu berechnen 381. bis 384.

Von denen *Terni*, oder dreyfachen Loosen simpliciter, oder sogenannten *Terni a Secco*. 384. 385.

Von *Ambi* und *Terni* zusammen. 385. 386.

Von denen *Extracten*. 387.

Verzeichnis des Preisses deren *Ambi*, so genau ausgerechnet. 388 --- 390.

Ausgerechnete Preisse von *Ambi* und *Terni*. 391. bis 394.

Wie viel *Ambi* und *Terni* als die 90. Numeri ausmachen 395 — 397.

Was die dabey seyende arme Mägdlein, so ziehen, für eine Belohnung bekommen 398.

Die von Ihro Kayf. Königl. Majestät allergnädigst approbirte Preise. 398.

Wie es mit Bezahlung der Gewinste beschaffen 400.

Das *l'Hombre*-Spiel.

Nachricht von dessen Erfindung. 241.

Die Anzahl der Carten und deren Farben. 244.

Wie eine Farbe Trumpf werde. 248.

Von den Matadors und deren Gebrauch. 251

Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlicher Einrichtung. 254.

Wie die Carten gegeben werden? 255

Was

Register.

Was *Sans prendre* oder *Solo*-Spielen heisse? 260.
Von den cinque premiers. 264.
Vom Weglegen der Carten. 266.
Was Labete und Renonce seyn. 272.
Von der Codille 276.
Von der Vole oder Todos. 278.
Von verschiedenen Fällen, wie die in jedes Spielers Hand befindliche 9. Carten anweisen, ob ein Spiel einzugehen, und ein Trumpf zu nennen seye? 280.
Einige Proben von Spielen, wie selbige dirigiret und damit verfahren werden solle. 287
Verschiedene Spiel-Arten im *l'Hombre à trois*. 293.
Die Erklärung der in diesem Spiel üblichen Kunstwörter. 297.
Auszug der vornehmsten Spiel-Regeln im *l'Hombre à trois*. 307.

Lotto di Genoua, siehe *Genoua*.

la Mouche-Spiel.

Nachricht von dessen Erfindung 313.
Die Anzahl der Carten 313.
Wie die Carten gegeben werden 314.
Wie die *Mouches* zu rechnen 315.
Vom Weglegen der Carten 315.
Wie die *Mouches* zu gewinnen 316. 317.
Wie man sein Spiel geschickt berechnen solle. 316.
Von der Etymologie des Nahmens *Mouche*-Spiels 319.

Nach-

Register.

Nachricht von einem von *Madame de Maintenon* am Französischen Hofe Anno 1704. eingeführten und den Mouche-Spiel sehr ähnlichen Spiel genannt, *les Fées de Madame de Maintenon* 319. 320.

Das Spiel *Papillon*.

Vom Ursprung seiner Benennung 237.
Die Anzahl der Carten, und von deren Austheilung an die Mitspieler 238.
Von der Anschickung zum Spiel und dessen äusserlicher Einrichtung 238.
Wie man in diesem Spiel zu verfahren habe 239.
Worauf es in diesem Spiel eigentlich ankomme 239.
Von besondern Regeln desselben 238--240.

Das Piquet-Spiel.

Gedanken von der eigentlichen Beschaffenheit dieses Spiels. 353.
Von der Piquet-Carte, und der Art solche auszugeben. 354.
Wie viel Brief jeder Spieler ablegen soll, und was *Carte blanche* heisse. 356.
Von der Einrichtung der Carte in der Hand zu einem Spiel, und wie man geschickt ablegen solle. 357.
Von den *Sequence*-Carten. 358.
Die aus den Sequenz-Carten entstehende Honneurs, und wie die ersten angesehen werden. 361.
Wie man sein Spiel geschickt berechnen soll. 362.
Von den *Hazards*, oder den Sechzigern, Neunzigern und dem Matsch. 366.
Spiel-Regeln im *l'Hombre à trois*. 307--312.

Das

Das *du Reversis*-Spiel.

Beschreibung dessen. 229.
Von dem Spiel überhaupts. 230.
Regeln, die man sich wohl bekannt machen muß, um dieses Spiel geschickt anzugehen, ehe man es selbsten spielt. 231.
Regeln, die in währendem Spiel zu beobachten, 236.

Das Schach-Spiel.

Ursprung und historische Umstände davon. 2-12.
Von den Steinen, so eigentlich das Schach-Spiel ausmachen. 13.
Von Stellung der Steine des Schach-Spiels. 15.
Vom Gang derselben. 17.
Einige Anmerkungen über dieses Spiel selbsten. 21. seq.
Kurzer und leichter Unterricht über dasselbe. 23. sq.
Ausführung des *I*sten Spiels, worinnen sich zwey Veränderungen befinden, die eine bey dem XII. und die andere bey dem XXXVII. Zug. 27--36.
a.) Erste Veränderung des ersten Spiels, so sich bey dem XII. Zug den der Schwarze thut, anfänget. 37--40.
b.) Zweyte Veränderung des Isten Spiels, die sich bey dem XXXVII. Zug anfänget 41. sequ.
Zweytes Spiel mit III. Veränderungen, nemlich die Iste bey dem III. die 2te bey dem VIII. und die lezte bey dem XXVI. Zug. 43--51.
a.) Erste

Register.

a.) Erste Veränderung dieses Spiels, so sich mit dem III. Zug anfängt. 51-44.

b.) Zweyte Veränderung desselben, mit dem Anfang des VIII. Zugs. 54--56.

c.) Dritte und letzte Veränderung bey dem XXVI. Zug. 56. & 57.

Drittes Spiel, worinn der Schwarze den Anfang machet. 58--67.

a.) Erste Veränderung, die sich mit dem III. Zug anfängt. 67--71.

b.) Zweyte Veränderung, die mit dem VI. Zug anfängt. 71--73.

c.) Dritte Veränderung mit dem X. Zug anfangend. 73--76.

Viertes Spiel mit zwey Veränderungen, die Iste bey dem V. die andere bey dem VI. Zug. 77--83.

a.) Die erste Veränderung. 84--88.

b.) Die zweyte. 88--90.

Ein Anhang zum Vierten Spiel, welches lehret, daß, wenn man den Angriff über den Feind hat, es nicht dienlich seye, den Bauer von dem Laufer der Dame bey dem II. Zug zu ziehen. 91. 92.

Zwey merkwürdige Historien. 92--94.

Das Tarot-Spiel.

Historische Nachricht von demselben 343.

Von den Tarot-Carten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler 344.

Die vornehmste Haupt-Regeln in diesem Spiel. 347-352.

Das

Register.

Das Whist-Spiel.

Vorläuftige Einleitung zu den Haupt-Regeln für die Anfänger. pag. 158-165.

Einige besondere Regeln. 166. seq.

Beschreibung besonderer Spiele, nebst ihrer Art nnd Weise, solche zu spielen. p. 167.

a.) noch in der Vorhand. 168.

b.) wenn man der zweyte Spieler ist. 169.

Wie einige Spiele mit gewissen Maximen gespielet werden, die den Spieler versichern, daß der Spielgehülfe von der Farbe, die von einem von beeden angespielt worden, keine mehr habe. 172.

Besondere Spiele, bey denen man suchet, die Gegenspieler in Verlegenheit zu setzen, und dem Spielgehülfen Erleichterung zu geben. 174.

Besondere Spiele, wo man in Gefahr stehet, einen einzigen Stich zu verliehren, in Absicht 3 Stiche zu machen. 174. seq.

Von dem Fall, wo der Gegner rechter Hand bey seinem Geben eine Honneur aufwehlet, und wie man verfahren soll, wenn eine Honneur linker Hand aufgewählet worden. 178.

Ein Exempel, welches beweiset, wie kützlich es sey, den Gehülfen zu zwingen, mit Trumpf zu stechen. 179.

Mancherley Exempel nebst den gehörigen Ausrechnungen, welche beweisen, wenn eigentlich, es sey in welcher Farbe es wolle, man zwischen der Hand, den

Register.

den König, die Dame, den Bauer, oder die Zehen, wobey man noch einen Kleinen hat, aufsetzen solle. 180.
Einige Anmerkungen, wenn man als 2ter Spieler den König, die Dame, den Bauer, oder Zehen in dieser, oder jenen Farbe aufzugeben habe. 182.
Einige Anweisungen zu spielen, wenn zur rechten Hand entweder As, oder der König, oder die Dame aufgewählet werden. p. 185.
Wie zu spielen, wenn zur rechten Hand des Spielers die Zehen oder Neune aufgewählet worden? 189.
Wie man sich vorzusehen habe, daß man die in Händen habende Übermacht von des Gegners zahlreichen Farbe nicht leichtlich fahren lasse? 101.
Wie die Sequenees zu spielen? 194.
Zugabe von einigen vorkommenden Fällen. 202 -- 208.
Noch eine dergleichen, von 208 -- 214.
Verzeichniß aller mißlichen Fälle, die bey diesem Spiel sich ereignen, sammt ihrer Erörterung, in Fragen und Antworten. p. 214-219.
Erklärung der unter den Engeländern bey diesem Spiel gebräuchlichen Kunstwörter. 220.
Anweisung, wie man beym Whist-Spiel dem Gedächtniß zu Hülfe kommen möge? 222.
Gesetze des Spiels selbsten. pag. 224 -- 228.

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

8. H.

Kunst

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Bauer, Georg,

Die Kunst die Welt erlaubt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höhern Standes, besonders in der Kais. Kön. Residenzstadt Wien üblich sind
Bd.: Erster Theil

Nürnberg 1769

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- H 1248 -1
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11251942-7
VD18 90450922